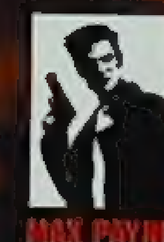
2001年9月号 总85期

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY





马可斯·佩恩复仇回忆录

众说纷纭GAME秀

当游戏遇见美眉……

九月快讯

“最终幻想”最终破灭
“摩托英豪”再度出击
“劳拉”向考古学家公开道歉
《Quake 4》正式上马
“金庸群侠”争霸战开幕
“敢死队”全球同步再度出击
国际游戏高手来华访问
Konami收购Hudson
FF11明年4月始动

新作前瞻：红色警戒II尤里的复仇，大话西游online，亚瑟王宫的阴影，恐龙危机II，太空领主，天使杀手，第三次世界大战：黑金，中华大排档之抢救贫穷大作战，死亡之屋II，神秘的德鲁伊，执政官，千年II侠众道，仙剑客栈……

电玩资料夹

评点报告：英雄本色，奇幻水晶缘，少林足球，机甲指挥官II，新仙剑奇侠传，樱花大战，博德之门II巴尔的王座，争战天下，三国立志传，风之探索者……

机甲指挥官II 资料整理及战斗指南
英雄本色 马可斯·佩恩复仇回忆录
楚留香新传 完全地图攻略
剑灵 剧情全攻略
鬼屋魔影IV 地图手册（下）
新仙剑奇侠传 隐藏结局揭秘

麻辣玩家

众说纷纭GAME秀
电脑＝游戏＋上网？
文渊阁：同一片天（下）

软硬武略

SONY制造：MS9数码时尚随身听
全能宝贝：柯达MC3便携多媒体机
首款DVD摄象机：日立DZ-MV100E
美达50×PS光驱试用
Dream GBA作者独家访谈

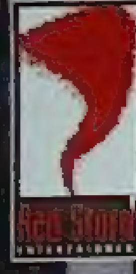
零售价：7.80元 网站：www.fcgm.com.cn

ISSN 1009-6183



敬告：游戏有益身心 沉迷影响生活

Ubi Soft 育碧软件



简体中文版

2CD 48元

《彩虹六号》再度强势出击

协力智破神鬼莫测任务

Tom Clancy's RAINBOW SIX 彩虹6号

隐秘行动

内附原版《彩虹六号：实战大揭密》资料光盘

全球反恐怖组织内部资讯由你一手掌握



每条弯道均让你体验到极速的感觉

热卖中 48元



杀出重围，浴血激战，誓死完成绝地任务

简体中文版 2CD 48元



结合美少女梦工场一二三的绝妙黄金合辑

简体中文版 2CD 48元





Ubi Soft 育碧软件

9月上市，仅售48元（双CD）

真爱密码



把你慢慢烙印在我心中，
无数的夜为你失眠、伤心
也许我们的故事，终会有结束一天
真爱密码
永远记忆幸福与快乐、忘记所有悲伤。

上市热卖中 仅售38元

POWER DOLLS 4 特勤机甲队4

Detachment of Limited Line Service

经典战略游戏《特勤机甲队》又出新作！
美少女战士 再度出击！
更加简便的操作，更精美的画面，更有全程语音相伴！

魔法风云会小说系列——《大战役》



MAGIC The Gathering 大战役

美国威世智授权，国内第一本万智牌背景小说，
国际标准大32开，精美印刷，极具收藏价值，
随书附赠光盘一张，包含小说的电子版，
《大战役》整套卡牌的图片以及精美海报的电子版。
看多了武侠小说、中国的神话小说和西方的推理小说，现在来看看西方奇幻文学吧！
喜欢《博得之门》、《魔法门之英雄无敌》么，那就来看看它们的文化背景吧！
你是万智牌的发烧友么，不看这套小说你就不能真正了解万智牌！呵呵！

9月初上市，零售价28元

iF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER



9月上市，零售价38元



大黄蜂
iF/A-18E
CARRIER STRIKE FIGHTER

无敌先锋
SPEARHEAD

SPEARHEAD



先进的武器，终极的速度，完全凌云壮志体验版！
面对北非出现的新威胁，第三装甲部队整装待发。

晶合互动
JH Interactive Multimedia Software Co.,Ltd

北京晶合互动多媒体软件有限公司
地址：中国北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室
邮编：100036 电话：010-88118588-5000
传真：010-88135693

电子函件：support@jhgame.com
技术支持电话：010-88115588-5004
分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售。

MAGIC The Gathering 万智牌

——集换式卡牌健智运动

以闪电般的谋略，全情地投入万智牌



10国语言发行，
风靡全球52个国家
中国国家体育总局批准社会体育
指导中心实验推广的健智体育项目

庆祝WinDVD 全球销量突破10,000,000套

冠君软件 INFOGRAMES

AERO DANCING F

航空特技团F

即将上市

- 尽展雄鹰英姿
- 实现飞行梦想
- 体验极品机型
- 享受空战快感

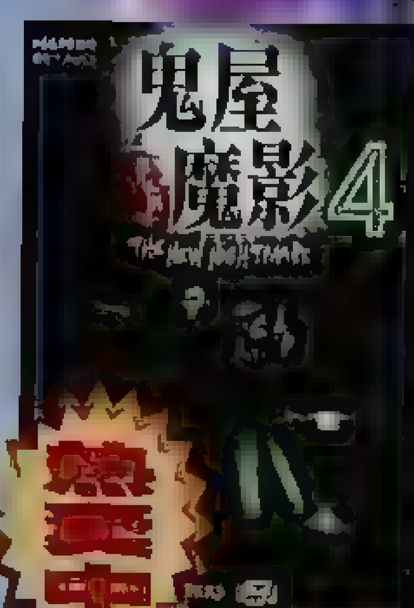
31款机型 15种攻击项目 任你选择

提供编辑器 可自行决定机种、数量、场景

提供连线对战、共享空战刺激



赏金奇兵-官方攻略 零售价25元



鬼屋魔影4-官方攻略 零售价25元



勒芒24小时耐力赛 零售价38元



象棋水浒传2 零售价98元

订货电话:86-10-82659886 邮购电话: 86-10-82659887 传真:86-10-82658918 http://www.chinawell.co

庆祝WinDVD 全球销量突破10,000,000套



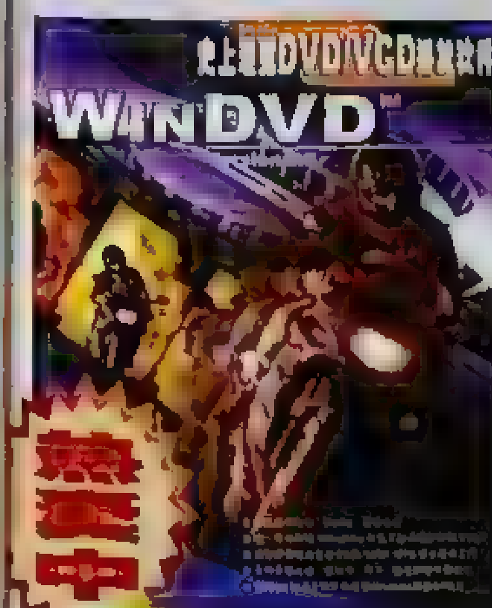
全面超越传统的军事策略游戏

体验真实的二战指挥官

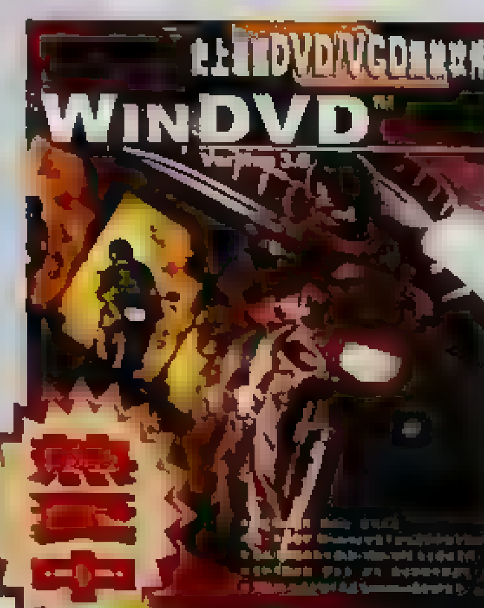
再现二战三大战役恢弘场面

拯救大兵

即将上市



WINDVD标准版 零售价48元



WINDVD豪华版 零售价138元



WINDVD专业版 零售价368元



庆祝WINDVD全球销量突破10,000,000套 零售价8元

邮购地址:北京市海淀区万泉河路68号 紫金大厦 1102室 北京冠君荣业科技有限公司(服务部) 邮编:100086

拂晓出击 珍珠港

Pearl Harbor
Strike at Dawn

与电影《珍珠港》拥有同样震撼力
世纪雷神飞行模拟巨作全力出击！

即将上市

冠军足球手册+冠军足球经理

中央电视台著名体育节目主持人黄健翔为《冠军足球手册》一书题词
著名足球理论专家、国安俱乐部总经理张路作序

最新完全中文版

手册+游戏
仅售48元

这是一本完备的足球资料手册，在这里——

你将得到详尽的球员资料

你将听到鲜为人知的足球

你将了解世界著名俱乐部的经营状况

你将获取极丰富的足球知识

这是一个让你在足球世界里为所欲为的游戏——

无与伦比的专业足球经理游戏

资料详实的足球经理游戏

迷人的足球经理游戏方式

充分细致的游戏汉化

现已全面上市

www.thor.com.cn

Thor 世纪雷神 全面、完善、真实、互动——这是一个你梦寐以求的足球世界！

地址：北京市海淀区中关村南大街12号农科院151信箱 邮编：100081 电话：010-62142685/2686/2687 E-mail:quake@263.net.cn

---

TRANK software 中青旅创先软件

仙剑客栈

■《仙剑客栈》上市热卖中！
详情请关注青旅在线游戏频道。

数年犹忆仙剑情 客栈如昔人不同
旧雨新知 萍水总相逢
红颜当垆财源进 青衫磊落江湖行
梦醒情归 流年爱匆匆

青旅在线<互动游戏>频道 http://www CYTSonline com

中青旅创先软件产业发展有限公司 邮购地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层 邮编 100086
销售热线：010-62617707 82812745 技术服务热线：010-82628863 82570587 传真 010-82812538

依星软件 everstar

…分演游戏，
…的故事剧情，
…平凡的冒险，
…富内涵的游戏，
…的瞩目与赞赏。

九月中……上市！

3D场景与2D人物巧妙结合
丰富变化的战斗系统
多元属性的神秘魔法

星尘物语

超大容量 5CD 69元









上海依星电脑软件有限公司荣誉出品
游戏之星网:www.everstar.com.cn

SONNORI GRAVITY WIZARD SOFT

(c)2000 Sonnori Co.,Ltd & Gravity. Licensed by Wizard Soft Co.,Ltd

everstar

活动主办单位:

青涩宝贝2

Sentimental Graffiti 2

《青涩宝贝2》正版光盘大抽奖！

特别奖1名 前往12少女的故乡日本，参加春季东京电玩展！
特别奖2名 X-BOX一台及其最新游戏2套！
一等奖30名 任天堂GBA一台或天河大学荣誉奖学金500元
二等奖200名 正版游戏三套

未中奖者还可有机会参加第二次抽奖！
可以获得与青涩宝贝2男女主角形象代言人共同参加"青春友情烛光晚餐会"的机会！

白金典藏版将收录主题曲演唱大赛入围者MTV及合成同原作声优的音乐CD（造型版）

主题曲演唱大赛、男女主角代言人大赛！获得天河大学荣誉奖学金！



多达百万字的剧情
比前作更丰富的事件
丰富的CG带来电影般的视觉冲击
再次重逢是否早已注定这一世的 相偎相依……

9月盛隆重上市
普通版售 8元
白金典藏版售198元
（可在新浪网上预定）
官方攻略本同期上市

青涩巨献，打造青春活话剧新的浪漫、敬请期待！











上海依星电脑软件有限公司荣誉出品
游戏之星网:www.everstar.com.cn

Enter the World of Audigy ADVANCED HD™

进入Audigy高真度音效世界！

Sound BLASTER AUDIGY™



24bit

EAX ADVANCED HD

SB1394

Sound Blaster Audigy 带您进入一个清澈纯净、再现真实的高真度音效王国

- 24位/96千赫兹、信噪比高达100dB的5.1多声道音效
- 革命性的EAX高真度(ADVANCED HD)技术适用于高品质游戏和音乐欣赏，并产生划时代的真实体验
- 强大的SB1394连接能力，使您现在就可享受到快如闪电的传输速度— 400Mbps —比USB快30倍

Sound Blaster Audigy带来音频领域的巨大飞跃！



Sound Blaster Audigy Platinum

Sound Blaster Audigy Platinum eX

CREATIVE®

创新科技

CHINA.CREATIVE.COM

创新科技中国多媒体业务
北京创新浩腾科技有限公司

北京：010-64255500 上海：021-62551087 62553477 广州：020-87554665 87554687 成都：028-5248551 5248329

软件 CHINA

中华大排档



经销：北京神州华彩网络软件有限公司

北京天下华彩网络软件有限公司 发行

http://www.softchina.com.cn

地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
邮编：100080 电话：(010)88096906 传真：(010)88096279
客服电话：(010)88096905 E-mail：servicepub@softchina.com.cn



你我在骄城相遇

Joy City

我对你、你对我敬一个礼…… 互动
仿佛每个人有两个童年…… 双重
仿佛爱情随时可能出现…… 恋情
仿佛每种脸孔都很顺眼…… 变(猪)
仿佛说什么做什么心甘情愿…… 个性

让我们来这骄城花花世界集体游戏！

情感交流 恋爱养成
Joycity.the9.com



超酷非凡的角色扮演
独领风骚的游戏享乐
海纳百川的游戏格局
超乎完美的玩家交流
贴近现实的城市功能
独树一帜的游戏理念

九月底即将上市

卡通休闲战斗游戏
即将推出！



the9.com 第九城市

www.the9.com
发行：上海久诚信息技术有限公司
公司地址：上海市南京西路1168号中信泰富广场30楼
联系电话：021-32174567转9925
图文传真：021-52984555
邮政编码：200041

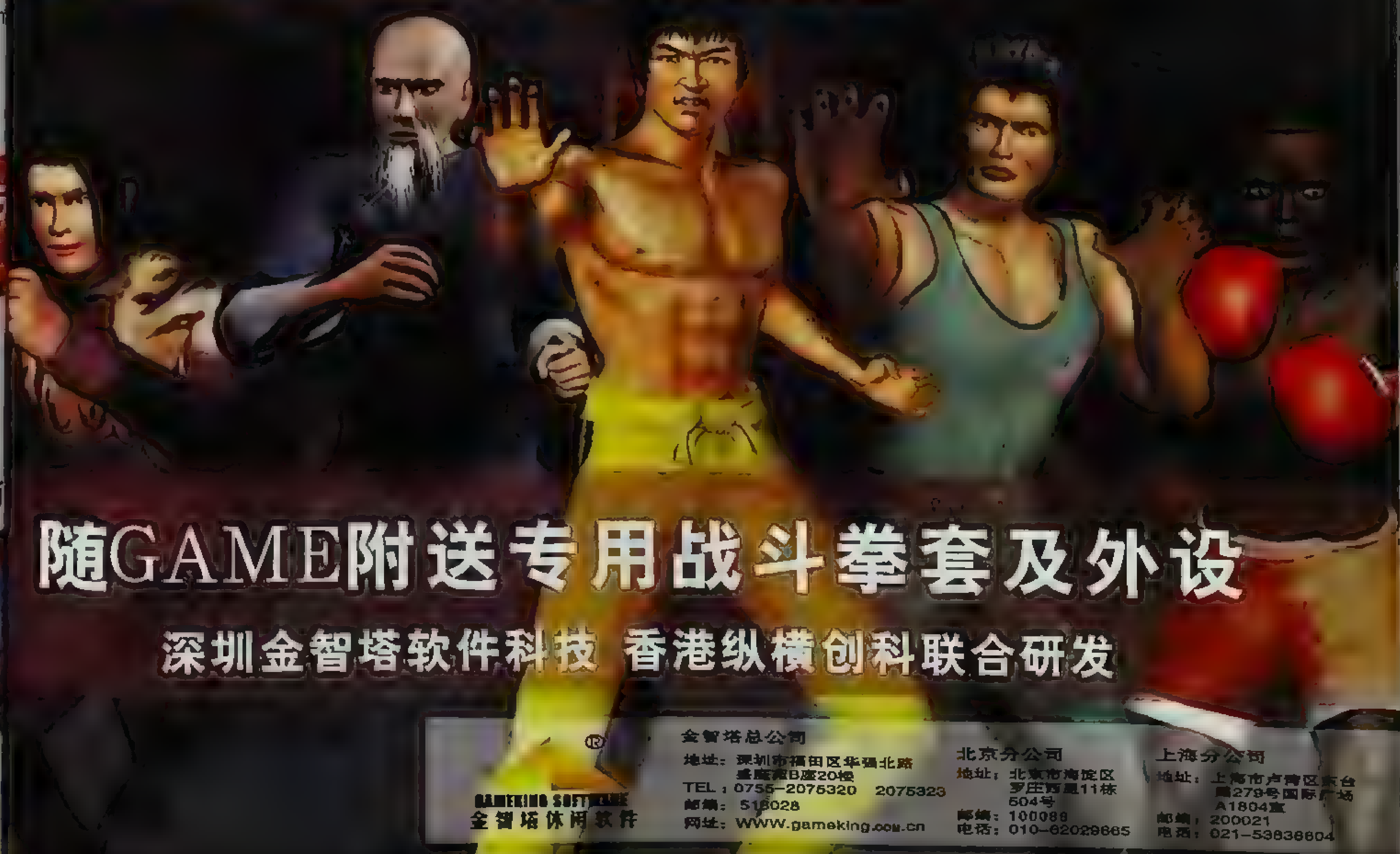
九月隆重上市

截拳之道

Pc游戏史上的革命！不用鼠标，不用键盘。

世界首创真人互动 PC GAME。

不一样的玩法，不一样的感受！



随GAME附送专用战斗拳套及外设

深圳金智塔软件科技 香港纵横创科联合研发

GAMEKING SOFTWARE
金智塔休闲软件

金智塔总公司
地址：深圳市福田区华强北路
TEL：0755-2075320 2075323
邮编：518028
网址：WWW.gameking.com.cn

北京分公司
地址：北京市海淀区
504号
邮编：100088
电话：010-62029865

上海分公司
邮编：200021
电话：021-53838604

写在放榜和开学的季节里

八月的月花是桂花。

而古人把科举中第叫“蟾宫折桂”。

似乎在千百年前就已经注定下来，八月必然是放榜的季节。一纸录取通知书，几家欢乐几家愁，更是古今皆然。

在这个月里，有许多中学生成了大学生了，用游戏的术语说，叫“转职”了。

游戏里，大侠们练功、攒经验值是为了升级，升够级别就能转职。练功很烦很累很无聊，但是必须得练，为了转职。因为转职很有用，可以拥有更高的攻击防御力，能装备更酷的武器盔甲，可以挂着显赫的名头在MM面前炫。

现实中，对学生们而言，读书也就宛如练功，积攒着各种各样的知识。知识多了，也能转职。小学生、中学生、大学生；学士、硕士、博士。和练功一样，读书也很烦很累很无聊，但是也必须得读，也为了转职。每一次转职以后，就会有更高的文凭。

文凭是什么？

文凭就是一张纸，它等级的高低，只标示着人的一种能力：学习书本知识的能力，而不代表其他。所以，作为经理，你没法让文凭替你去签下一份合同；作为医生，文凭上查不到你要开的药方；作为工程师，你也不能把文凭贴在设计图纸上。

那我们辛辛苦苦读书换来的文凭究竟有什么用呢？

它的作用是给我们一个“资格”：签合同的资格、开药方的资格，还有设计图纸的资格。在现代社会里，学历就是一本通行证，越高级别的通行证，代表你有权进入越高等级的区域。在每一个更高等级的区域里，你所能获得的机会和报酬都是前一个区域所无法比拟的。

此时，只要你拥有化书本知识为实践价值的能力，更高层次的幸福生活之门就将为你敞开。当然，只要你愿意，挂着显赫的职务在MM面前炫也不是不可以:)

学历不是万能的，没有学历是万万不能的。

“三顾茅庐”的时代已经过去。万头攒动的人才市场上，没有人力资源经理有闲情雅致和你来个“隆中对”，他们只会说：“带文凭复印件了吗？没有？下一位！”

这就是当今时代的游戏规则，我们没有作弊器，没有密技，这个游戏的攻略很简单：就是硬生生地练级——学习。

九月是开学的季节。一年级小学生快乐地背着新书包来学校报到了，他们似乎还没意识到到前路漫长的艰辛；高三的学生们可能早已没了“开学”的概念，大多人根本就没有一个清闲的暑假，因为终点的白线已经遥遥在望；大一的新生们，拿着通知书和行李卷，兴致勃勃地呼吸着象牙塔里的清爽空气，终点是新的起点，等待他们的是又一轮更高的升级。

大家又要开始学习了……

一首小诗，与所有正在学习的朋友们共勉：

寒窗十年未为长
换得八月桂花香
而今将相本无种
皆出天下读书郎

MBA考试预备中的 东东
2001年9月



广告索引

页码	广告商	页码	广告商
封面	目标软件	27	创先软件
封二	捷径电脑	28	上海铱星
1	电子艺界	29	上海铱星
2	新天地	30	创新科技
3	新天地	31	华彩软件
4	新天地	32	华彩软件
5	新天地	33	华彩软件
6	育碧软件	34	上海久诚
7	育碧软件	35	金智塔
8	育碧软件	36	金智塔
9	育碧软件	131	创源软件
10	育碧软件	132	乐斗士
11	育碧软件	133	乐斗士
12	晶合互动	134	奥美电子
13	威世智	135	友立软件
14	奥美电子	156	捷径电脑
15	奥美电子	157	漫步者
16	奥美电子	158	世纪经典
17	奥美电子	159	实达铭泰/程序员
18	奥美电子	160	贝远英特
19	数动工场	168	贝翰得
20	冠君荣业	后插1	天人互动
21	冠君荣业	后插2	天人互动
22	网易	后插3	天人互动
23	网易	后插4	天人互动
24	第三波	封三	电子艺界
25	第三波	封底	第三波
26	世纪雷神		

家用电脑与游戏

主办单位：科学普及出版社
主　　编：赵磊东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　成　梁华栋　陈明辉
　　　　　谷　岩　宋向东　罗东东
美术编辑：单　非　肖　斌
责任编辑：罗东东
电　　话：编辑部 010 68728137
发行部主任：宋晓华
发　行　部：010-68728132
广告部地址：西城区后营房胡同 39 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：010-68728133　68411807
传　　真：010-68728134
通　信　处：北京 813 信箱（100037）
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
网　　站：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：（门市部）北京海淀区阜成门 8 号（西侧平房）（100830）
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼六层（可通信）
邮购地址：北京市 813 信箱
邮　　编：100037
定　　价：7.80 元

新闻报道

44

40

流星时空

65

53

红色警戒Ⅱ尤里的复仇

依照 Westwood 的一贯风格，"C&C" 系列游戏的每个正剧问世之后，都要再出一到两个任务片做陪衬，《红色警戒Ⅱ》自然不能免俗。近日，Westwood 向外界公布了该游戏的第一款资料片《尤里的复仇》的部分消息。 54

56

太空领主

初看到本游戏的画面，笔者真的是相当震撼，所有游戏场景和人物设计都精美得无法用语言来形容，难以想象，这世上竟有如此漂亮的游戏。再一打听，这居然是一款由 Nival 公司制作的 3D 回合制策略游戏，名为《太空领主》 58

59

《神秘的德鲁伊》开始于现代英格兰，玩家扮演的角色是布伦特·霍里根（Brent Halligan），一位新苏格兰场的侦探。故事开始于一系列的杀人案件，它们的背后有某个影响整个世界的古老阴谋，查到了某些线索的布伦特开始为此事奔波。 60

前不久解散的 TopWare Interactive 中的几位核心成员组建了新的 Reality Pump 公司，并推出了他们的首款电脑游戏《黄金》，游戏描出了现代战争的点点，与即将上市的另一款同类游戏《真实战争》有着异曲同工之处。 62

死亡之屋Ⅱ

当死亡的阴影笼罩在你头上的时候你会做出什么反应？是拔枪还击还是了断残生？如果你对自己的能力心里没底，那么还是离这款游戏远一些的好，因为《死亡之屋Ⅱ》是给强者玩的游戏。 64

一款以街头夜市为主题的《中华大排档》即将问世，它的特色就是五花八门的夜市小吃，以及挑战玩家经营实力的个人奋斗历程！在游戏中，玩家将从最小的夜市烧烤摊贩做起，直至发展成为遍布各大城市的美食连锁店！ 65

中华大排档之烧烤档万大作战

执政官 61

天使杀手 63

千年Ⅱ侠众道 66

本月欧美精彩游戏上市预览 67

游戏评析

73

英雄本色	69
机甲指挥官Ⅱ	71
仙剑客栈	72
新仙剑奇侠传	73
少林足球	75
奇幻冰晶传	77
战争枪手	79
樱花大战	81
博德之门Ⅱ巴尔的王座	83
三国立志传	84
争战天下	85
风之探索者	86

攻略手记

诸位，现在的情况大家也都大概知道一些吧，一支佣兵闯进了 STEINER 家族的占领区，出于政治压力，STEINER 家族不能增调军队去镇压这些游荡份子，于是他们就雇我们来解决 CARVER V 的问题，Rerard 上校要求三天后就投入战斗，大家各自回去准备一下。 97

机甲指挥官Ⅱ　资料整理及战斗指南	88
英雄本色 马克斯·佩恩复仇回忆录	102
楚留香新传 完全地图攻略	112
剑灵 剧情全攻略	117
鬼屋魔影Ⅳ　地图手册（下）	120
千年　骑术秘笈	123

玩家讲武堂

SONY Network Walkman MS9 数码时尚随身听。集 MD 出色的音质、MP3 便携抗震和 CD 机片源丰富等优点于一身，相信可以赢得众多数码爱好者的青睐。 143

SONY 制造，MS9 时尚随身听	136
翱达 MC3 便携多媒体机	[illegible]
日立 DZ-MV100E 数码摄像机	140
美观实用两相宜 ADI 1600 液晶显示器	143
两款最新 CD 光驱试用 美达 50xPS 和 SONY GⅡ	144
Dream GBA 作者独家访谈	146
游戏是怎样炼成的·游戏制作大师全攻略（四）	149
驱动之家 每月 Power Up！	153
本月资讯速递	155

文渊阁

同一片天

一段基于网络游戏《万王之王》的幻想小说；一段寻找力量真谛的骑士故事；一首为朋友及友情谱写的歌……同一片天空下，不同的人们追寻着不同的理想，感悟着不同的人生。世事变迁，但唯独不变的，就是那醉昇的友谊和爱人的心。（下篇） 161

玩家沙龙

众说纷纭 GAME 秀	166
电脑 = 游戏 + 上网？	169

秘技档案

127

英雄本色
新仙剑奇侠传
三国立志传
永恒传说奇幻水晶传
越南战争Ⅱ特别任务
独立战争Ⅱ
边缘征战

其他精彩内容

上市烽火	50
排行榜	129
难症会诊	171
百花村	175
锐花园	179

《Quake 4》正式上马

2001年8月10日，美国德克萨斯的Mesquite，id Software在QuakeCon大会上发布了两个新游戏的最新资料，id Software的创始人john Carmack还在会上展示了《DOOM 3》的最新DEMO。

据悉，两个新游戏之一就是《Quake 4》，它将由id的长期合作伙伴Raven Software来开发，另一个项目还未定名，但已决定由Nerve Softeare开发，并同由id负责监制，Activision负责发行。据透露，《Quake 4》将回归到由id招牌游戏的传统风格，即类似《Quake 2》的在宇宙中驰骋的单人冒险模式，并将使用《DOOM 3》的引擎制作。目前该游戏仍然处在开发的最初阶段，更多的资料会在今年年末公布。

“劳拉”向考古学家公开道歉

近日，《古墓丽影》系列的制作公司Eidos正式向一位法国考古学家公开道歉，因为劳拉身旁出现的一位角色跟这位法国考古学家的名字和身份都相同，令这位考古学家非常生气。

Eidos在法国的一家日报上刊登的声明中表示，该游戏第四集中出现的配角——考古学家——Jean-Yves Empereur和法国考古学家Jean-Yves的名字相同，Eidos称此事纯属巧合，绝对没有任何对Jean-Yves先生的不敬之意，并保证《古墓丽影》以后的任何版本中都将不会再有这个角色出现。

“最终幻想”最终破灭

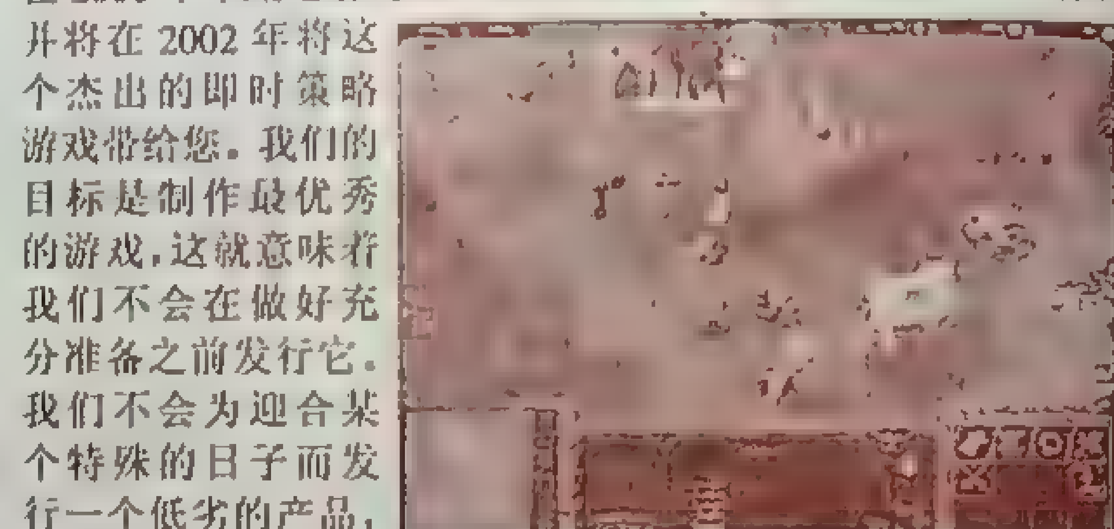
日前，被称为本年度影坛“超人气科幻大作”的《最终幻想》电影版(Final Fantasy:The Spirits Within)在全美的3000余家影院全面上映，作为一部纯粹的电脑动画特技（简称CG)电影，该片人物的逼真程度达到了前所未有的境界。但就是这部以CG为先锋、用铺天盖地的宣传打头阵、以坚强的阵容做后盾的“巨无霸”，却彻底倒掉了美国观众的胃口——半个月过去了，区区3000万美元的票房令“幻想”最终破灭！

作为史克威尔的杀手锏，《最终幻想》系列至今仍是全球游戏迷的最爱，把它搬上银幕是日籍游戏人阪口博信的主意，他对这部电影寄予了厚望。该片最大的看点是在占全部镜头80%左右的CG方面，这一切都是在动画导演安迪•琼斯的指导下进行的，他曾在《泰坦尼克》的特技制作中露过一手。此次他用1亿多美元、上百名漫画家和电脑技师、历时四年才完成这部巨作。

《最终幻想》上映后，票房之惨实在出乎所有人的意料，但票房失利并不等于技术上的失败，面对这样的技术，人类演员的担心还是有一定道理的，毕竟人类已经跨入一个全新的数码时代！未来电脑几乎可以重现人类生活中的一切，但对于资深电影人来讲，数码技术的挑战在今天依然微不足道。“星战”之父乔治•鲁卡斯曾说：“我认为我应该算是使用虚拟角色最多的导演了，但我从不认为电脑可能对演员造成什么实质性的威胁——毕竟，我需要能与我心灵相通的演员来领会我的用意并加以演绎，而‘虚拟演员’始终不可能达到如此具有智慧和能动性的高度。”而曾制造出“侏罗纪恐龙”的斯皮尔伯格说得更干脆：“‘虚拟演员’代替真正演员？——这不可能，这根本就是一个不值得讨论的问题！”对于大多数电影人来说，虚拟时空仍然只是停留在“幻想”的阶段。

《魔兽争霸III》再度延期

Blizzard近日公开声明：“《魔兽争霸III混乱王朝》将无法在2001年年底之前完成，我们的开发小组正为此努力工作，并将在2002年将这个杰出的即时策略游戏带给您。我们的目标是制作最优秀的游戏，这就意味着我们不会在做好充分准备之前发行它。我们不会为迎合某个特殊的日子而发行一个低劣的产品，



希望我们发行的作品能够满足玩家对其优秀品质的期待。我们坚信这段额外的开发时间会被证实是值得的。”Blizzard同时表示，《魔兽争霸III混乱王朝》的Beta测试将于不久后开始。

随后，Blizzard又在其官方网站上公布了一个新的兵种，包括一个GIF动画和一张设定原稿。据悉，该兵种名为ghoul，隶属于不死军团，拥有强力战士的特质，并可以通过啃食敌人的尸体而慢慢恢复自己的体力。

《百战天虫》也要3D化

Ubi Soft日前宣布，他们已经获得Team 17的授权，《百战天虫》系列的最新一代《Worms Blast》将在多平台发行，包括PC、PS、GBA、GameCube等。据悉，此次玩家控制的还是8个主角之一，而各式各样的武器依然是游戏的重点，手榴弹、火箭发射器、猎枪、流星攻击、暴风雨、鱼雷等应有尽有，该系列的卡通风格和幽默情节也仍然保留了下来，最重要的是，这款游戏将首次以3D的形式呈现在玩家面前。

这款游戏预计今年秋季上市。

韩国网络爆发坦克大战

去年年底，在韩国上市的射击类网络游戏《X坦克Online》一推出即获得了许多玩家的青睐，同时还获得了韩国观光局颁发的游戏大奖，并在短短几个月里便创下了一天内一万多局游戏同时开打的纪录。

在《X坦克Online》里，一场游戏最多可容纳8名玩家对战，并有三种截然不同的玩法——生死决战、团队生死战和夺旗，其中“生死决战”是以个人为单位的PK战场，“团队生死战”及“夺旗”模式则讲究团体的默契配合，同一个游戏可以带给玩家完全不同的乐趣。

“终极刺客”再次行动

Eidos日前确认，IO Interactive小组已经开始《终极刺客：代号47》(Hitman:Codename 47)续集的开发工作，游戏名称尚未正式确定。

前作《终极刺客：代号47》虽然被一些玩家批评操作不是很方便，但由于画面相当漂亮，加上丰富多样的任务设计非常有趣，而且敌人的AI设计也很出色，因此还是取得了不错的销售成绩。

恐怖——GeForce3跑不动《DOOM 3》

对目前的3D游戏来说，显卡的发展速度实在是太快了，用现在第二档的Geforce2 GTS就基本上可以通吃了，更别提Geforce3了，可能已经买了Geforce3的朋友们正在抱怨没有一款由可以发掘它真正潜力的游戏。不过现在，终于有一款可以令Geforce3也感觉“恐怖”的游戏出现了，这就是大名鼎鼎《DOOM 3》。

据《DOOM 3》的开发人员表示，这款游戏所需要的低端平台将是GF1/64 bit GF2Go/Radeon，在这样的平台上，即使把所有的特效关掉，玩起来也会非常吃力。《DOOM 3》与现在基于Q3引擎的游戏有很大区别，在所有特效打开的情况下，即使GeForce3也不能达到30fps！

“幕府将军”精心打造“十字军”

有消息称，随着《幕府将军》资料片《Shogun Total War: Warlord Edition:The Mongol Invasion》的推出，其开发小组Creative Assembly已经着手准备下一个产品。据他们表示，这套新产品依然是战略游戏，不过背景会由东方移至西方，以著名的十字军东征为背景，游戏暂名为《Crusader Total War》，其时间跨度将由十字军首次东征、君士坦丁堡陷落到Spanish Reconquista，看来十分丰富。

《文明III》最新动态

最近，Infogrames在于美国密尔沃基举办的Gen Con 2001上公布了更多有关《文明III》(Civilization 3)的最新资料。据悉，这款续作将揉合前面两部作品的优点作出多方面的改善，不再过于着重攻城掠地，而改为以更多方式取得胜利，玩家仍可以靠武力取得75%的土地来获胜，也可透过外交政策如组织联盟、威吓，或者是文化传播如推广教育、艺术等方法去取得领土支配权。此外，建筑和部队方面也会更加多面化，更多等级制度也将建立，还会有人造卫星出现呢！

《文明III》的制作仍需很长一段时间，因此至今发行日期仍未确定。

微软要开“动物园”

据透露，今年下半年，微软将推出一款新颖的模拟经营游戏——《动物园大亨》，这款游戏由Blue Fang Games负责制作，主要内容是动物园的经营管理，玩家除了要建设动物园中的各种设施外，每天还要做好管理工作，玩家还要通过研究新设施来增加动物园的收入。这款游戏还提供有各种不同难度的单人模式，也有可以自由发展的无限制模式。预计今年秋季上市。



“摩托英豪”再度出击

据悉，Delphine Software将于今年10月正式推出《摩托英豪III》(Moto Racer 3)，这款游戏必将再度掀起一股摩托游戏热潮。据了解，《摩托英豪III》将以全新的面貌展现在玩家面前，不仅包括全新的取自实景的多条赛道，更有多角度重播等功能，最多支持8人联线对战。



“汤姆克兰西”另有行动

据透露，以制作《彩虹六号》系列闻名的Red Storm将推出“汤姆克兰西系列”的最新作品《Tom Clancy's Ghost Recon》。该游戏的第一设计师Brian Upton表示，《Ghost Recon》并非大家熟悉的《彩虹六号》的后继作品，不同的是它将以军事行动代替反恐任务，相同的是《Ghost Recon》仍然采用《彩虹六号》那样强调团队合作的战略游戏方式。

游戏故事设定在2008年，此时苏俄的超民族意识再度抬头，开始不断地在边境地带引发战争，立陶宛、拉脱维亚、格鲁吉亚等地更是首当其冲，纷纷求助于联合国，于是特遣队员将被派到这些地区执行任务。与前作相比，《Ghost Recon》中的地图面积大大增加；多人对战人数也增加到了36人。预定今年12月正式推出。

《Half-Life》制造血案？

不久前，位于澳洲墨尔本的一家堕胎诊所内发生一宗枪击案，一名保安员被人射杀。随后，澳洲保安产业协会(Australian Security Industry Assocation)立即就此次枪击案发表声明，矛头直指Sierra发行的第一人称射击游戏《半条命》(《Half-Life》)。与此同时，澳洲视像软件经销商协会(Australian Visual Software Distributors Association)却对前者的言论表示异议，该协会主席Megan Simes称，澳洲的不少研究调查显示，玩游戏并不是让人产生暴力倾向的因素。看来含有暴力成份的游戏是否会导致暴力行为又将成为世人关注的焦点，是确有其事，还是纯属巧合？那就只有等待专家进一步考证了。

“金庸群侠”争霸战开幕

8月13日，中华网龙与智冠电子在京召开“金庸群侠传Online武林大会”，在大陆地区正式推出“金庸群侠”争霸大赛。比赛将以PK的方式进行，最终获胜的武林盟主将获得本次活动的豪华大奖——赛欧轿车一辆！这也是大陆在线游戏厂商首次以如此大手笔回馈玩家。



此次大赛将分为初赛、复赛和决赛三个阶段，整个大陆地区将划分为西南（成都、昆明、西安）、华北（沈阳、郑州、济南）、华东（上海、宁波、武汉、浙江）、华南（厦门、长沙、福州）四个赛区，初赛将在各伺服器上以线上PK方式决出伺服器冠军，再以城市为单位，每个城市选出前五名参加复赛，复赛将以网聚方式进行，由此产生四个区冠军，总决赛将在北京举行。



据悉，此次活动还得到了李宁体育用品有限公司的大力支持，从七月中到九月底，凡在李宁体育用品店消费，即可获赠《金庸群侠传Online》客户端（游戏盘片）。除此之外，双方还在就进一步合作进行洽谈，据说李宁公司即将推出的儿童体育用品就将与《金庸群侠传Q版》合作。

三地大战，争夺“自由与荣耀”

继推出中国第一款全三维即时策略游戏《自由与荣耀》后，金洪恩又于日前推出了《自由与荣耀II》。据悉，这款游戏是首先在韩国和中国台湾地区发售的，引起了不小的反响。本着“增进三地玩家友谊，引导健康时尚娱乐”，促进中国游戏软件业的发展，扩大中国游戏在世界范围内影响的宗旨，北京金洪恩电脑有限公司、韩国BookMark公司、台湾会宇多媒体股份有限公司计划于8月15日开始联合举办“《自由与荣耀II》精英挑战赛”，中国、韩国、中国台湾等三个地区的玩家将同时展开比赛。





据悉，此项赛事将在以上三地分别进行，即三地战网互不联通，但采取相同的规则。预赛时间为8月15日至12月15日，在此阶段将决出各赛区的前2名，他们将获得赴韩国汉城参加总决赛的机会，总决赛将在12月20日至22日举行，更多详情请登陆 http://game.goldhuman.com 及 http://game.hongen.com。

“敢死队”全球同步再度出击

据来自Eidos及《盟军敢死队》系列游戏的制作公司——西班牙Pyro Studios——的最新消息，《盟军敢死队II》(Commandos 2:Man of Courage，此处指PC版本)的开发工作已经接近尾声，并已确定将于发布日同时推出多个语言版本，其中包括简体中文版，测试及其它语言版本的相应工作已经全面展开。该游戏的国内代理商北京新天地互动多媒体已证实了这一消息，并将派工作人员远赴西班牙，与Pyro Studios的开发人员一起完成其简体中文版的制作及测试工作。



据准确消息称，此举将保证中国、韩国、日本、法国、西班牙等在内的多国玩家在同一时间玩到自己母语版本的《盟军敢死队II》。

《月影传说》销量喜人

据金山公司透露，自7月13日上市至发稿时止，《剑侠情缘外传：月影传说》销售形势喜人，全国零售量已超过7万套！在北京很有影响的大恒电子光盘中心，平均每天销售20套左右，在西单的北京图书大厦，一周内也销售了近120套，北京、上海、成都等大城市的部分店面甚至出现了断货现象。联想去年《剑侠情缘II》创造的三个月内售出15万套的奇迹，看来这部外传也有希望再创辉煌。



国际游戏高手来华访问

2001年7月12日至7月20日，由国际级游戏高手组成的韩国访华团来华进行了历时九天的访问。访华团主要成员包括：Sydney..[TnC]——韩国第二大电子竞技职业俱乐部[NC]的创始人、经理；Grrr…——加拿大籍，世界顶尖“星际”职业选手，曾排名世界第一，曾获王中王冠军、第四届PGL冠军、Grezio Kornet冠军……；[z-zone]-byun——韩国顶尖职业选手，Zerg族排名第一，曾获第二届KGL职业联赛总合部门冠军、美施杯星际大赛冠军、职业选手邀请名人战冠军、第二届Game-Q星际联赛冠军、第三届大林情报通信杯KGL职业联赛亚军；Grrr经理人（女）——[NC]俱乐部经理，韩国著名女选手，Protoss排名第一，后改当经理人。他们以重庆为第一站，依次访问了重庆、郑州、北京等城市。活动期间，访华团就韩国游戏职业化的状况做了报告，并与各地玩家进行了对抗表演赛等联谊活动。







此次访问是中韩两国在电子竞技交流上的一大突破，是中韩双方“星际”选手及FANS的第一次直面接触，具有里程碑式的意义。它将有助于增进两国“星际”玩家间的了解，增进两国民间的交流，加强两国之间类似项目的合作，同时也是对中国玩家的一大精神鼓舞。希望中国电子竞技的发展能从中得到一些启示，改变人们的传统观念，提高玩家素质，开拓竞技市场，促进传统媒体和大赞助商的介入。只有在形成了良好的群众基础，并拥有成熟市场的情况下，中国的电子竞技才有健康的、具有重要商业价值的明天。

《少林足球》锁定八月上市

近日盛传电影《少林足球》的某些内容违反了《国家电影管理条例》中的有关规定，有关部门正严肃调查此事的消息，同时也有消息称“《少林足球》即将通过电影局审查，快要‘踢进’内地”。至今为止，这部电影能否在内地公映尚不能确定，但肯定的是，同名电脑游戏仍计划于8月上市，这对广大的影迷和游戏玩家们来说也是个安慰吧。



据悉，这款游戏由电影剧本改编而成，由周星弛亲自配音，有电影里的精彩对白和搞笑片段，更采用全新的另类运动型RPG模式，给人耳目一新的感觉。此外，产品中还将附有周星弛、莫文蔚等著名影星的亲笔签名，内容丰富哟！

奥美开通网上商城

据悉，奥美电子官方网站(www.aomeisoft.com)已开通了网上商城，如果你是奥美电子的会员，可以以优惠价购买游戏。网上商城的开通及会员注册制的实行标志着奥美电子的客户服务又提高到了一个更高的层次，意味着奥美电子的会员将享受到更高质量的服务。

WCG中国区选拔赛即将开战

2001年8月10日，三星电子在北京召开发布会，宣布由三星电子和联众游戏联合主办的“三星电子杯第一届WCG中国区选拔赛”将于9月拉开序幕，同时在内地八大城市（北京、上海、广州、成都、深圳、杭州、沈阳、重庆）开战，10月在北京举行总决赛，胜者将代表中国参加12月在韩国汉城举行的WCG（World Cyber Games）总决赛。

据悉，此次大赛共设八个项目：《星际争霸》、《雷神之锤III竞技场》、《FIFA2001》、《反恐精英》、《联众象棋》、《联众围棋》、《联众桥牌》、《联众军棋》，《虚幻锦标赛》和《联众俄罗斯方块》则可能作为表演项目列入。



今年12月将在韩国举行的第一届WCG是由三星创立并赞助的，这是一个奥林匹克式的电子游戏盛会，数十个国家的四百余名顶尖高手将云集汉城，争夺至高的荣耀和丰厚的奖金。三星电子希望以此向世人展示更多的游戏精品，并引爆网络游戏浪潮，带动电子体育运动（E-Sprots）的发展，这是一个全新的理念。

详细情况请登陆 http://cn.worldcybergames.com、http://www.isamsung.com.cn 或 http://wcg.ourgame.com。

《异域惊魂曲》精装限量版上市

在经历一次又一次延期后，《异域惊魂曲》的简体中文版终于在7月25日正式上市了，这恐怕是新天地汉化时间最长的一个游戏了，相信品质会有绝对的保证。此外，新天地的这个简体版采用了精装限量版的发行方式，并采用全黑异型包装盒，盒面文字的烫银+凹凸+附膜效果可谓是集国内最前卫的印刷技术于一身，除4张游戏CD和说明书外，还附送一本170页的官方资料集。据说此次只压了3000张，想收藏的要快哟！



《仙剑客栈》隆重"开业"

8月18日晚，中青旅创先软件发展有限公司将举办一次别开生面、声势浩大的"仙剑狂欢夜"活动，隆重推出他们代理的最新产品——《仙剑客栈》。这款游戏由著名游戏开发商大宇资讯的北京分公司——软星公司制作，它以《仙剑奇侠传》中男女主角的少年时代为故事背景，结合了客栈经营、中国料理与恋爱养成等诸多要素，是"仙剑"系列中别具风味的一款作品。

届时将有黑豹、唐朝等著名乐队出席此次活动，并为到场嘉宾演奏精彩的摇滚乐。据悉，做为《仙剑客栈》的发行代理商，创先软件还曾于近期多次举办了有关"仙剑"的活动，在6月23日《快乐大本营》的"仙剑"专场后，此次"仙剑狂欢夜"必将把"仙剑文化"推向另一个新的高度。



萧亚轩助阵网络游戏

自2001年初成立以来，北京华义已经推出了《石器时代》、《大法师》等一系列网络游戏，引起了极大的反响，会员人数直线上升。由于这些用户多为朝气蓬勃的青少年，所以北京华义为回馈他们，特地邀请在青少年中有广泛感召力的台湾著名歌星萧亚轩于8月12日和8月15日分别在上海和北京举行歌迷见面会。详细情况请关注北京华义网站 www.waei.com.cn。

263开创在线娱乐盈利新模式

近日，263网络集团在北京长城饭店隆重举行了"中国在线娱乐盈利新模式研讨会暨263增值服务专网发布会"。

在线娱乐网站一直就是互联网的先头兵，有着稳定的用户基础，网络游戏市场也日渐火暴，这标志着中国的在线娱乐已日趋成熟，但他们仍然未能找到收费获利的最佳途径，这是当前最为严峻的问题。针对这种情况，263网络集团推出了iBOS (internet Build-Operate-share)，即构建+运营+分享的全新互联网整合服务模式。263将以在线娱乐增值业务为先导，利用95963上网专用号与IDC业务整合互动，构建国内首家"在线娱乐专用机房"，并将与智冠电子、华彩软件、宏基戏谷、飞行网等合作打造娱乐专网，帮助他们降低运营成本，并努力为网络游戏运营商探索出一条全新的盈利之路。

寻宝大赛开始啦

在《万王之王》的世界里整整奋斗一年了，大家来轻松一下吧。《万王之王》周年庆万人线上寻宝大赛已于7月27日在专设的服务器上开始了！此次活动将持续24天，到8月19日为止，据称有721个大奖在等着玩家来找。详细情况请关注华彩官方网站 www.kok.com.cn。



《恐龙危机Ⅱ》有礼赠送

育碧软件近日透露，如果一切顺利，《恐龙危机Ⅱ》简体中文版将于9月下旬在全国发售，而且将比繁体版早发售半个月。由于此次《恐龙危机Ⅱ》的繁体版和简体版先期都是在台湾制作的，所以育碧软件特别增加了测试人员，以便对游戏进行更加全面的测试，特别是在文字内容方面。

同时，育碧软件将于9月15日起在全国范围内进行声势



浩大的"有礼赠送"预订大行动，全国近400家联想1+1专卖店将成为此次活动的独家预订地点。自9月15日起，大家可在全国各联想1+1专卖店内进行《恐龙危机Ⅱ》豪华版、标准版的预订，预订的玩家不仅会提前得到游戏，而且同时还可以获得育碧软件提供的精美礼品。

电脑游戏《珍珠港》九月上市

电影《珍珠港》正在国内火暴上映，引起众多人士的关注。游戏界也不甘寂寞，世纪雷神正准备推出电脑游戏《珍珠港-拂晓出击》的中文版，让玩家亲身体验那惊心动魄的一幕。



《珍珠港-拂晓出击》是一款飞行模拟游戏，1941-1945年历史上那些著名的战役将完整的再现在游戏中，玩家可以操纵P-47、B-25等美式战机进行空中拦截、地面攻击等任务，玩家会从中获得比看电影更多的乐趣。

"足球经理"狂热出炉

《冠军足球经理》是 Sports Interactive 精心制作的足球经营类游戏，世纪雷神在众多玩家的要求下将推出它的最新简体中文版。这款游戏加入了2000-2001赛季世界各地的26个联赛，囊括超过50000名球员、经理、教练的准确资料，全新的游戏引擎也使电脑对手的人工智能更加强劲。此外世纪雷神还会为每一位购买该游戏的朋友准备一份厚礼——《冠军足球手册》，一部了解足球世界的完美之作。据悉，世纪雷神将在9月9日邀请中央电视台体育节目著名主持人、足球评论员黄健翔在北京西单图书大厦进行签名促销活动，《冠军足球手册》就是由他题词的。

金庸全集电子版首次出版

近日，青苹果数据中心推出了已获著作权许可的《金庸武侠小说全集》电子版，全套两张CD，收集了金庸1955年以来创作的全部武侠小说。这是自金庸作品问世以来，首次经许可出版的金庸作品电子版。这款产品秉承了青苹果电子图书的所有优点，采用国际通用的平台，阅读功能完善，既保留尊重原著的版式和字体，又有适合在电脑上阅读的屏幕版以及强大的全文检索功能。

据悉，青苹果数据中心是国内最早的电子出版物制作公司之一，创建于1990年，至今已推出近40种电子图书和电子报刊系列产品，并计划于2001年底再度推出近30种电子图书。

《WinDVD 3.0豪华版》隆重推出

据悉，InterVideo的《WinDVD3.0豪华版》已于近期由北京冠君荣业全权代理在大陆发行。《WinDVD3.0豪华版》除具备所有DVD播放软件应有的基本功能外，还增加了Dolby Headphone功能和杜比5.1声道认证，附送的红外线专用遥控器还可以让使用者像操控电视一样容易，此次大陆发行的豪华版还将赠送多部最新热门DVD大片。此外，该公司代理的《WinVCD》也将于9月初正式进入大陆市场，这是InterVideo针对中国市场特别研发的一款VCD播放软件，首创DVD音效仿真和嫁接技术，让使用者在普通光驱上也能模拟出DVD的强大音效和高清晰画质，其首批1万套将以每套8元的极低售价投放市场。

另据报道，北京冠君荣业还将与Intervideo进一步合作，陆续引进该公司其他顶尖多媒体产品，包括实时回放电视软件WinDVR、影音录放软件WinCoder、数字电视软件WinDTV、数字影音编辑软件WinProducer、DVD制作精灵MyDVD及MP3录放编辑软件WinRip等。

"碰碰i世代"邀你大寻宝

为回报广大用户对《碰碰i世代》的厚爱和支持，碰碰i世代（中国）有限公司于8月10日开始举行为期三个月的寻宝活动。活动方式公平、简单，新老玩家都可参加，只要在游戏中捡到特殊的宝物就可以兑奖，最高奖品是韩国TiTi超酷MP3迷你播放器。特别的是，活动中还会产生很多成套的宝物，如果玩家之间相互配合，把各自捡到的宝物组合成套，得到的奖品价值就会上翻10倍哟！



详情请登碰碰i世代（中国）有限公司官方网站 www.pengpengi.com。

TGS2001 秋开幕在即

日本电脑娱乐软件协会（CESA）近日公布了 2001 年东京秋季电玩展(Tokyo Game Show 2001 Autumn)的相关资料。

据悉，本次电玩展将于今年 10 月 12 日到 14 日举办，地点仍在东京郊外的千业 MESSE。截止到 8 月 9 日，参加本次展示会的厂商共有 52 家，1358 个展位，比起今年春季东京电玩展的 54 家 931 个展位的规模，各厂商的参展面积有所增加。目前出展厂商名单中除包括惯例出场的 Konami、Namco、Capcom、Square 外，今年春季未参加的世嘉、元气等厂商也已决定出席。而 SCEI 也在深思熟虑后，于 8 月 9 日表示将参加今年秋天的电玩展。目前大牌厂商中只有任天堂的名字暂未出现在参展名单上。据 CESA 表示，任天堂还在对有关出展问题进行讨论。



本次展示会的主题是“Let's Play Together~一起来玩吧~”，由于通信设备和环境的充实，游戏平台和内容呈现多元化格局，游戏网络化趋势明显，为了使不同地区的玩家可以一起游戏，CESA 选择了这个主题。按照东京电玩展的规定，自今年开始，每年展会的海报设计等美术工作将会由在该年度“日本游戏大奖”中获得大奖的游戏开发商负责。因此今年“TGS2001 秋”的视觉设计由《梦幻之星 Online》的开发商、世嘉的 Sonic 小组负责。

柯纳米收购哈德森

7 月 26 日，日本游戏厂商柯纳米（Konami）与哈德森（Hudson）共同发布消息，正式展开资本和战略业务合作。据悉，柯纳米花费了 50 亿日元左右，取得了哈德森 45%的股份。这表示哈德森将加入柯纳米集团，而作为哈德森最大的股东，柯纳米将和哈德森展开多方面的合作。柯纳米的上月景正社长表示，在目前游戏娱乐市场的重新整合中，哈德森在游戏创立时代所培养的技术力量以及品牌效益是有目共睹的。哈德森是日本早期的六大游戏开发商之一，其出品的《炸弹人》、《天外魔境》、《R-TYPE》等系列游戏深受广大玩家喜爱。

KONAMI

具体做法是柯纳米的札幌分公司和哈德森合并，共同使用开发工具以及 3D 技术等，另外柯纳米在上海的分公司也将是两家公司的共有资源。今后哈德森的产品将通过柯纳米的流通渠道进行销售，同时两家公司将共享各自在开发工作及商标上所拥有的特许权。



GameCube 即将发售，周边产品价格公布

任天堂的最新家用游戏主机 GameCube9 月 14 日将在日本正式发售，售价 25000 日元，7 月 14 日任天堂公布了主机周边设备的价格。

专用手柄：玩家如果购买 GameCube 主机将会得到一只附送手柄。其它手柄需要另外购买，售价为 2500 日元。记忆卡 59：储存游戏记录的专用记忆卡，由于最多可以存储 59 个记忆区，任天堂官方称呼为 Memory Card 59，售价为 1400 日元。D 端子视频线：专门连接电脑显示器以获得更高视觉享受的 D 端子 Video Cable，售价 3500 日元。色差端子视频线：可以和具有色差输入的电视连接的色差端子线 Component Video Cable，售价 3500 日元。S 端子视频线：现在的电视一般都具备 S 端子输入，也是用得最广泛的视频线之一，售价 2500 日元。



7 月 30 日，任天堂宣布 GameCube 在发售日当天将出货 50 万台，这与去年的 PS2 首批 30 万台的出货量相比，可见任天堂对于 GameCube 的信心和期待。据悉，这首批 50 万台主机的颜色是紫罗兰色的，今后任天堂将追加其他颜色的主机，年内日本国内的销售目标是 90 万台。北美 11 月将出货 110 万台，2002 年 GameCube 的全球销售目标是 400 万台。

FF10 销量轻松突破 200 万

7 月 19 日发售的 PS2 大作《最终幻想 X》当日的出货量高达 214 万套，在新宿的发售活动纪念会场上，Square 的董事社长铃木表示，《最终幻想 10》的预约销售从 140 万套到 150 万套，到 17 日晚 19 时，总出货量达到 214 万套。谈及销售目标，铃木表示游戏至少可以销售 300 万套，如果可能的话，他希望销售 400 万套。关于海外版，英文版将在今年年底在美国销售，而欧洲版本将采用英文配音欧洲五国字幕的形式发售，欧洲版的发售日目前未定。据悉，到 7 月 24 日，《最终幻想 10》的销量为 192 万套，而 214 万套的 70%是在发售当天销售出去的，发售 4 天后销量达到总出货量的 90%。这样一周的销售记录和《最终幻想Ⅶ》以及《最终幻想Ⅷ》是差不多的，Square 表示目前正在准备游戏的追加生产。



FF11 明年 4 月始动

Square 公司在日前的财政报告说明会上，公布了其开发的最新网络 RPG《最终幻想XI》（FF11）的包括网络服务时间和价格的详细资料。

这是 Square 的 PlayOnLine（POL）计划的第一款作品，预计在 2002 年 3 月开始发售并相应展开网络服务功能。游戏售价大约在 6000 日元到 7000 日元之间，与一般游戏软件价格相当，游戏网络服务费用每月 1200 日元。

POL 计划预计在 2002 年 4 月开始收费，FF11 中将会赠送 POL 的基础数据，另外运行 FF11 还必须具备 PS2 专用 Modem 和 PS2 专用硬盘。据 Square 发言人表示，FF11 可以支持 10 万人同时在线游戏，今年 11 月将会在玩家中募集游戏 β 版本的测试工作。游戏暂时只针对 PS2 和 PC 版本，对应任天堂 GameCube、微软 Xbox 以及街机中心的 FF11，目前正在积极开发中。

关于未来的 FF12，目前 Square 没有表示它将会是什么类型。有消息称 FF12 将是一款单机版与网络版合二为一的游戏。

一季度索尼业绩良好

7 月 26 日，索尼发表了 2001 年第一季度连结业绩报告。关于 SCEI 的游戏部门，其销售额比去年第 1 季度增加了 38.6%，达到 1549 亿 4100 万日元，营业损失从去年的 180 亿 5000 万日元减少到 31 亿 2700 万日元。索尼表示，在日本 PS2 软件销量增加，虽然 PS2 硬件以及 PS 软件的销售减少，但是在美国 PS2 硬件和软件都出现上升趋势，而且在欧洲 PS One、PS2、PS2 软件都销售顺利，导致了总体销售额的大幅上升。

世嘉最后的分社 SEGA-AM2

作为 2000 年世嘉的分社构想的一环，CSK 综合研究所和原世嘉 AM2 事业部合并为一家公司，自 8 月 1 日起正式改名为 SEGA-AM2。目前公司正式员工 200 名，加上自由契约职业者，有近 300 名人员，是世嘉内部最大规模的开发部门。关于公司名称变更的原因，CSK 表示是为了加强街机方面的大型游戏类型并致力于家用游戏软件和多平台开发的方针，鉴于 AM2 的声望和世嘉的影响力，SEGA-AM2 这个称号似乎是最合适不过的了。公司的代表董事社长是铃木久司，代表董事（最高开发责任者）则由《VR 战士》之父铃木裕担任。

SEGA-AM2

玩家投票还 DC 一个奇迹？

DC 新作的诞生，也许就需要普通玩家的一份热情！

这个梦一样的企划就是 DREAMAGA 基金，是由世嘉的代表董事香山哲提出的请广大玩家热情支持的基金。随着硬件生产的停止和大作软件的不断开发完毕，DC 逐渐走向了夕阳的辉煌。“我个人出 XX 资金，世嘉请你在 DC 上（DC 外也 OK）制作这个游戏吧！”正是为了响应广大玩家的这种发自心中的呼唤，DREAMAGA 基金诞生了。香山哲表示，世嘉将会以和广大玩家相同的出资来制作大家希望的游戏。比如玩家集资一亿日元，世嘉也会拿出一亿日元。Dreamaga 杂志和 Gamespot 网站参与了这次基金投票活动，目标是 2 个月达到 10 万票，杂志和网站随时公开玩家投票数和金额。有兴趣的国内玩家可以关注以下网址：http://www.zdnet.co.jp/gamespot/gsnews/0108/10/form010810.html

微软澄清传言，Xbox 将按时面市

微软公司 8 月 14 日表示，其备受瞩目的家用游戏主机 Xbox 将按照计划于今年 11 月 8 日发售。此前 Thomas Weisel Partners 经纪公司在一份研究报告中称，Xbox 中的 Intel 母板遇到了一个问题，所以 Xbox 的面市时间可能推迟 1 个月。对此，微软公司发言人表示 Intel 的母板在设计上没有任何问题，计划中 Xbox 的发售日期不会改变。



微软表示在推出 Xbox 时会尽量避免索尼 PS2 发售时供货不足的情况，计划在 Xbox 上市当天出货 60 到 80 万台，在 12 月 31 日前再出货 150 万台。

《梦幻之星网络版》荣誉不断

由 Sonic Team 制作的《梦幻之星网络版》（Phantasy Star Online）无疑是 DreamCast 主机上最成功的作品之一。在 3 月底获得本届 CESA 日本游戏大奖后，该游戏在日前又获得日本神户动画展颁发的最佳网络部门奖。将于澳大利亚举办的电子艺术展也将《梦幻之星网络版》提名为金奖候选。另外，Sonic 小组的负责人中裕司还获得英国举办的世界科技奖的最佳技术设计提名。

任天堂控告 Enterbrain 侵权

7 月 25 日任天堂公司向东京地方法院上诉，称 Enterbrain 及 Tirnanog 共同开发的 PS 游戏《Tear Ring Saga YUTONA 英雄战记》侵犯了《火炎纹章》（Fire Emblem）系列的版权，要求立即停止该游戏的销售，并向任天堂赔偿 2 亿 5830 万日元。

任天堂的《火炎纹章》系列是著名回合策略游戏，曾先后在 FC 和 SFC 上推出过 5 代。Tirnanog 负责《Tear Ring Saga YUTONA 英雄战记》开发的基本是以前制作《火炎纹章》系列的原班人马，在发售前一度采用与《火炎纹章》相似的名称《Emblem Saga》进行宣传预售。任天堂认为该游戏的名称和内容与《火炎纹章》系列极度相似，误导玩家，严重影响了任天堂的权益。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

我和我追寻的梦

——李波实话实说

文/于翔　编辑/Racer

5月7日，五一放假期间，而北京娱动工场却已经开始了工作。下午6:00，大部分人已经开始休息，策划部经理李波却被我强行抓到电脑前，接受了我的采访。在电脑前，我们选择了一种漫谈的方式，或许这种方式可以谈得更加深入一些……

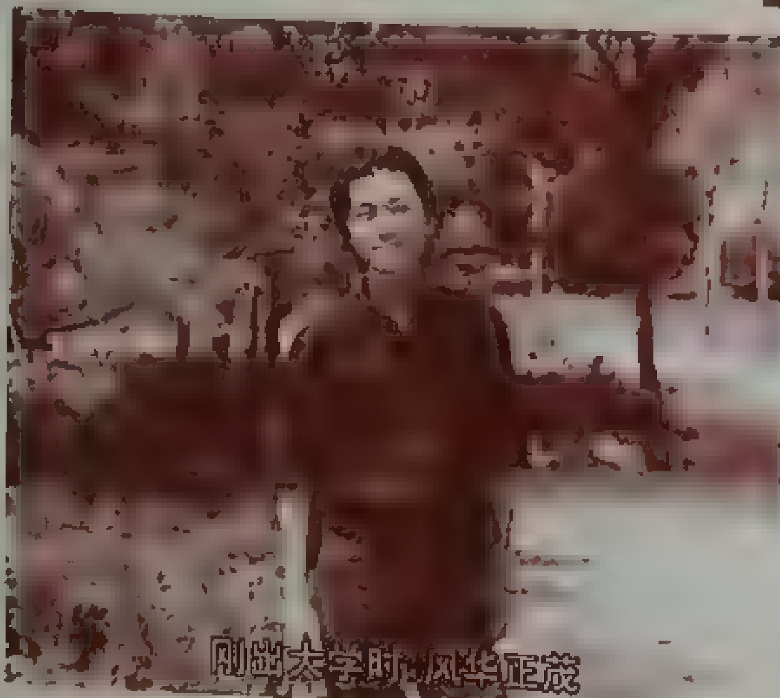
于：七年前，在北京的一个电脑展上，一家叫做先锋公司的展台上第一次出现了游戏的画面，当时站在台前解说的不是别人，正是后来前导软件的总经理边晓春！不久之后，边晓春卸下先锋公司的一切职务，创办了前导，开始召兵买马做游戏，而你就是其中的一个……

李：最初纯粹是出于爱好。算起来我的第一篇关于游戏的作品是登在《电子游戏软件》（当时叫《GAME集中营》）第二期上的《三国志——霸王的大陆》的攻略，后来又在《家用电脑与游戏（机）》上登了一些东西。因为在媒体上有了一些认知度，所以更坚定了我对游戏的热爱，这和我最终走上游戏制作道路不无关系。

1995年底，边总将我作为电子游戏节目《电脑公园》的电视编辑聘用。半年以后，我正式转为策划。最初策划的是一个多媒体产品，叫《绿茵96》，以中国的甲A联赛为题材，面向的用户是球迷们，但销路并不好。后来，我又参与了《官渡》、《赤壁》、《水浒传——聚义篇》、《荆州》等项目的制作。

离开前导后在尚洋公司又制作了《烈火文明》和《快活神仙》。现在在北京娱动工场担任《问答也疯狂》、《大家来找X》的项目经理，以及《神怪聊斋——鬼寺》的主策划。

于：有人说国产游戏的质量之所以上不去，是因为策划水平普遍不高，形成了瓶颈效应。甚至有人说，现在这一批策划不懂什么叫做真正的游戏，您是怎样看的？



刚进大学时，风华正茂

李：啊，这个问题我们曾经有笑谈，说策划的工资是挨骂挨出来的，因为无论什么游戏制作出来，策划都肯定会挨骂，这就是策划能领到工资的原因。

应该承认，目前国内的策划水平与国外相比确有很大差距，但目前这批策划绝大多数都是老玩家出身，说他们不懂游戏未免太过苛刻。我认为这是由一个行业总体的发达程度来决定的，而它又受整个社会整个国家发展程度的影响，尤其是像游戏这样的娱乐产业，抛开大环境来要求策划提高水平是不现实的。呵呵，这个话题有点儿太大了。



实际上，一个游戏项目也并不是完全都能由策划来掌握的，它还要受制作部门的整体水平和资金及开发周期的限制。举个例子，金智塔公司的《江湖》在策划上其实是有一些突破和创新的，但吃亏在程序力量不足，导致最终失败。换句话说，国外能够投入一千万美元、数百人、三年时间来开发一个项目，而国内只能动用几十万人民币、十几个人、不到一年的时间来做一个项目（这里指的是大型项目），怎么和人家比？这就像用2000元的拖拉机和价值50万美元的奔驰比速度、比豪华……

呵呵，有些过于强调客观了，但客观原因确实存在。国内的电影导演们不也说嘛——“给我两亿美元，我也能拍《泰坦尼克》”，虽然真给他也不一定能拍出来，但投资到那个份儿上，片子的水平至少比现在要强吧？

于：玩家们往往不自觉地爱把国产游戏和国外产品互相比较，并常说，一个烂游戏还卖那么贵，还不如买一套《XXXX》玩呢……您又是如何看的？

李：游戏也是商品，玩家自然有选择的权利。事实上，国外的游戏在国内也是采用低价销售策略的，《DIABLO 2》在国外卖几十美元，在国内只卖几十块人民币，因为人家只把中国市场当作额外的收益，能挣多少是多少。我不想高举民族主义大旗号召玩家们买国产游戏，那样的举动一是不现实，二是近乎乞求同情。再者说，国内光是游戏业如此吗？家电、汽车、电信——如果没有高关税和国家政策的保护，国产货早就不见了！游戏没有关税保护，只能靠自己努力，这还只是说正版的情况，呵呵，现实还是很严峻嘛！

于：有人说中国的游戏人应该向日本和韩国学习，开办游戏学校，将游戏制作从娃娃抓起。也有人问，在非游戏界（比如Linux界）也有许多人有实力来做游戏，可为什么却很少有人选择游戏行业呢？

李：从娃娃抓起是个好主意，但很不现实。第一、游戏学校应是在游戏业蓬勃发展、游戏制作成为专门职业后才出现的，国内是这种情况么？第二、创办游戏学校不是为了振兴国产游戏业，也是为了赚取利润吧？国内制作业这种状况，赚谁的利润？第三、国内舆论大讲“游戏是电子海洛因”，好，那么谁家的家长会让自己的孩子当个毒品加工者？

那些业外能人不加入游戏制作行业实际上也是利益使然，编程高手在网络公司可以拿到每月数万元的工资，美术高手也可在影视公司获得每月数万元的提成，游戏公司敢开这个价么？实际上现在投身游戏业的，一是刚跨出校门的学生，他们凭的基本上是爱好和热情；二是以游戏制作为理想的人，但这种人非常少。而且，人越长大，思考问题就越现实，一些制作人离开游戏业也是这个原因吧？如果真的有人放弃上万的薪水加盟游戏公司，我只能表示钦佩。

于：有不少人批评国产游戏缺乏新意，只会在中华五千年的文明史上大做文章，而另一方面，却又有一些人说中国游戏的题材就应该从五千年文明史入手，您以为如何？

李：游戏题材并不重要，重要的是可玩性与娱乐性。当年我参加Intel的游戏制作讲座时曾问了老外一个问题——“日本游戏大多以本国历史为题材，您对这个怎么看？”老外回答说：“作为游戏，重要的不是要以历史来推行你的游戏，而是要以游戏来推行你们国家的历史。”我想这才是关键吧。中国的历史题材是很不错，关键还是看怎么做。

于：《烈火文明》在世界范围内肯定排不上号，但以当时的水平来看，这无疑是一款技术含量高、创意比较新的游戏，最后却败的很惨，饱受批评，尚洋也在出品该游戏后一年内就退出了游戏界，这种奇怪的现象应该如何解释？

李：《烈火文明》关键就是在世界范围排不上号。呵呵，玩家玩的是什么？《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《生化危机》——不用再举例了吧？尚洋退出游戏界也很正常，公司投资是要见效益的，而不仅是为振兴游戏业，没有利润就退出，这是很正常的商业行为。

实际上，当时《烈火文明》的开发过程非常曲折，原本开发周期只给了四个月，因此所有前期准备都是按四个月周期做的。后来公司方面虽然几次延期，但先天不足还是留下了致命伤。在我们加入之前，尚洋已经投入了将近200万，但基本没什么成果，最终开发成本达280万，怎么能挣钱？

现在有一些玩家批评当时不该与Intel合作，弄得游戏玩起来都跑不动。其实当初要是不与Intel合作，那这个项目就很可能不能完成了。我个人感觉走这条道路没有错，但是没能在厂商投资和玩家配置之间找到一个比较合适的磨合点，再加上《烈火文明》的技术在整个世界范围内又不先进，出来后饱受批评就是必然的了。



笑对未来

于：80年代末的日本足球界曾走过这样一条路，面对本国球员技术不高的现实，由足协牵头，从欧美引进几名过气球星，然后指定一些球员学习他们的指定动作，中国游戏界是不是也应该尝试一下这种方法，从欧美花重金买来几个引擎，进行重点研究，待研究透彻后再将其发扬光大呢？

李：买引擎是可以的，一是要资金支持，二是队伍本身要有一定的开发实力——至少要有解析、利用引擎的能力吧？而且研究几年也不现实，几年后那个引擎早就过时了。事实上买引擎的最大目的是缩短自己的开发周期，在短期内推出相对技术先进的产品。

于：如果没有记错的话，中国第一个飘洋过海打出国门的游戏应该是前导的《官渡》，现在看来，前导有什么最让你怀念呢？

李：前导给我印象最深的，还是边晓春总经理……说句心里话，边总是我到现在还一直尊敬着的老师和前辈。“儒商”是对边总最合适的称呼，“以德服人”是对边总最忠实的写照。我能够进入游戏业，能够制作项目，都和边总的培养及教导是分不开的。

还记得1998年的6月25日，前导解散的那一天，边总落泪了……

近期也见过边总几面，他还是那样儒雅，对我们还是亲切平和，还是在想着什么时候能够重新开始制作游戏。

边总的内心，依然还有一个游戏人的梦想……

于：韩国游戏近几年来的进步是非常快的，您对此有何看法？

李：这是事实，但我感觉被国人夸大了，以现在的韩国游戏来看，还其没有到让中国游戏人抬不起头来的地步。韩国游戏确有不少佳作，比如《西风狂诗曲》，但那只是冰山一角，冰山脚下是垃圾无数。实际上，韩国游戏目前也属于初期发展阶段，崛起很快但积累并不深厚，模仿日式游戏的作品占绝大多数，要想真正形成自己的风格，还有很长一段路要走。

其次，韩国游戏是依靠政府支持迅猛发展起来的，这在中国是不可能的。从产业角度来讲，政府扶持是最有效的，只要政府决定游戏公司30年不用交纳所得税，肯定哗啦一下起来一大堆游戏公司，不过这是不可能的，呵呵。

现在国人总是容忍不了国产游戏的失败之作，我能够理解这种恨铁不成钢的心情，但实际情况是中国的游戏制作业也有很长的一段路要走。

于：在中国游戏界，有许多自发组织起来的民间制作组，没有金钱，没有经验，有的只是一腔热血和对游戏的热爱……从这个角度来解读中国游戏业，感觉如何？

李：有民间小组是件好事，可惜他们对整个项目的把握及处理问题的能力不足，而且他们主要凭兴趣做，而兴趣这种东西是很不牢靠的，一旦遇到挫折，就很容易变兴趣为厌烦；另一面，虽然某些小组能够积累一定的开发经验，有能力做出一些成型的小产品，但由于没有资金的支持及运作不善，很难完成大型项目，因此最终大多数会无疾而终。

不过，这种小组也有利于为国内游戏业培养人才，有才能的人能够借此机会在小组中锻炼成长，会很快冒尖儿吧！（哇，这是不是在说我呀？自我陶醉状。）

于：“瞬间”是如何加盟娱动工厂的？你们下一步的计划是什么？有没有可能继续制作当初前导未完成的新三国系列？

李：“瞬间”加盟娱动也是巧合，当时前导的同事纪铮准备回京发展，而我们小组正处于自由状态，于是就凑到了一起，同时加盟的还有原来前导的一些老员工。下一步的计划自然是发展壮大啦，在尽可能的情况下提高游戏制作水平。

从感情上来说，三国系列我们是不想放弃的，但牵扯到具体实行上，一是国外的即时策略太强，拼不过，二是感觉很难突破现有的三国模式，三是如果按照当年《荆州》的思路去做，那将成为又一个《傲世三国》，也没什么意思，还是等等再说吧。

于：据说你们现在的项目叫《鬼寺》，可不可以谈谈这个项目？

李：《鬼寺》是我们在网站工作时就开始构思的一款游戏，是当时大家在闲聊中得到的灵感，并已勾勒出了大概框架。不过当时想的是做一款纯3D游戏，不是现在这样二三维结合的。后来网站不景气倒闭了，我们才开始正经考虑这个项目，并已开始到北京的各个寺庙中搜集素材。加入娱动工场的时候，《鬼寺》的大体框架已经基本敲定，所以这是个预谋已久的项目。:)

我们希望通过它，能够给玩家们交上一份还算不错的答卷吧。

于：许多游戏人怀着一个个梦想在游戏界拼掉了自己的青春岁月，有些虽然已经抱憾离开去，却仍不能割舍游戏情怀，转而在媒体上大力宣传游戏，努力改变社会上对游戏的错误认识，你会不会将来也改行去做媒体？

李：虽然早期也写过一些文章，做过一段电视栏目的编辑，但现在我已经基本上不写东西了，最近的一篇好像是《傲世三国》的前瞻吧。我毕竟是一个策划，做好本职工作是最重要的。

游戏圈也是铁打的军营流水的兵，总会有进有出，但我是不会轻易放弃游戏制作的，除非中国大陆没有游戏制作公司了。呵呵，也许那时候，我也会去做媒体吧。

不论什么时候，我这辈子对游戏的感情是不会改变的，像我们这样把大半个青春都耗在游戏业的人，任何时候都不会像赌气的玩家一样，头脑一热，不玩了。因为，游戏是我的职业！

李波是有遗憾的，感激边总的他，没有能够将新三国系列完成便离开了前导，此恨绵绵无绝期，但是失之东隅，收之桑榆，或许有一天，他会在娱动工厂圆这个梦……

歌曰：

我和我追逐的梦一再错过

只留下我独自寂寞

却不敢回头

……

谁人听了，能不为之所动？■

国内最新游戏上市追踪

上市日期:2001年9月



本期力作:
鬼屋魔影Ⅳ(中文版)



鬼屋魔影Ⅳ(中文版)

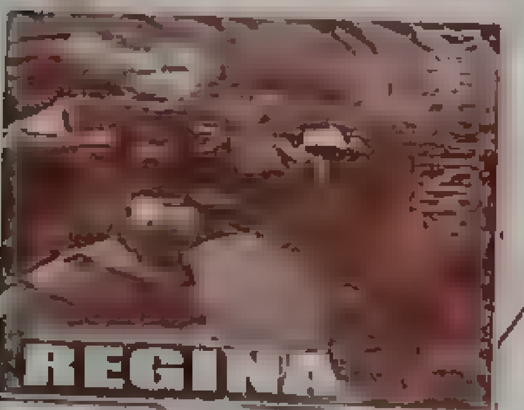


游戏类型	动作冒险
出品公司	DarkWorks/Infogrames
上市代理	新天地
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	3 CD
参考价格	¥待定

1992年,《鬼屋魔影》一代不仅吸引了上百万玩家的注意力,而且从此确定了恐怖冒险游戏的标准,对此类游戏的发展产生了广泛的影响和巨大的推动作用。时隔九年,《鬼屋魔影Ⅳ》励精图治,卷土重来,其诡异细腻的画风、阴冷幽暗的环境和扣人心弦的音乐将再次把玩家领入传奇人物爱德华·康比那迷雾重重的新的冒险之中。

故事从一起谋杀案开始,康比最好的朋友离奇死在离缅因州海岸不远的一个叫影之岛的神秘小岛上。康比凭直觉感到这起案件不同寻常,于是马上动身前往影之岛寻找真凶,为朋友报仇。从踏上这个小岛的寒夜开始,他就陷入了令人毛骨悚然的生物的围攻之中……挖掘真相的过程十分艰难,但他已经没有退路。这个阴沉的小岛到底隐藏着什么秘密,只有康比才能结束这场噩梦……

恐龙危机Ⅱ



游戏类型	动作冒险
出品公司	Capcom
上市代理	育碧软件
系统要求	PⅡ300/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	豪华版¥198 标准版¥48

《恐龙危机Ⅱ》的故事发生在一代事件的一年后,白垩纪时代的一个小岛突然出现在为研究第三能源而建立的爱德华城附近,为营救城里的居民,政府派出了TRAT特种部队。通过时间转移装置来到岛上的TRAT特种部队刚登陆就遭到了恐龙袭击,只有三位队员幸存下来,其中一位就是一代的主角雷吉娜(REGINA)。由于损失惨重,幸存者们准备取得一些情报后就撤走。随着调查的深入,他们发现第三能源的混乱和这个岛的出现是有人预谋的,必须要把这个情报送出,于是幸存者们就向岛内另一部时间转移装置所在地出发了……游戏结局至少有三个!

这款游戏使用了改良的图像引擎,配合视角切换功能,使玩游戏如同看电影。更多的恐龙、更强的武器,跌宕起伏、紧凑连环的剧情设定,会让玩家毫无喘息的机会!

彩虹六号:隐秘行动(中文版)



游戏类型	动作
出品公司	Red Storm
上市代理	育碧软件
系统要求	P233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

这一次游戏的卖点和以往不同,设计师一反传统,将游戏改为以教学为主,为什么设计师会有如此想法呢?这是因为他们感到单纯让玩家不断玩新地图、新增武器没有多大的乐趣了,所以想出了一个教导玩家如何成为一个真正的彩虹六号成员的玩法。在游戏中,将有真人以电影形式教导玩家认识、保养和组装武器,以及不同类型任务中的战术运用等。设计师为使武器资料更详实,还特别请来三个专业人士专门研究游戏中的武器和装备;在任务方面,为迎合教学模式,设计师精心设计了数个训练场地供玩家使用。这款作品和前作的最大分别是,设计师用心良苦地设计了一个独立的新程序以进行游戏,不再需要原系列的光盘了。

云斯顿赛车Ⅳ



游戏类型	运动
出品公司	Sierra
上市代理	奥美电子
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

与赛车游戏之拳头产品《极品飞车》系列带给玩家极速狂飙的快感相比,奥美电子即将推出的《云斯顿赛车Ⅳ》带给玩家的是在标准赛道上赛车的真实体验。由于使用了最新的3D引擎,车辆外观和场景都有长足改进。制作人员还对密西根以及丹佛的赛道进行了实地测量,因此游戏中赛道的设定精确至极,每一个弯道都将在游戏中重现。此外,从前世嘉独具的Daytona赛道认证也使这款游戏备受关注,必将成为奥美电子呈现给玩家的一道大餐。

《云斯顿赛车Ⅳ》中共有21条风格迥异的赛道,最高允许43人通过局域网进行对战,对赛车游戏不太熟悉的玩家可以在《云斯顿赛车Ⅳ》的教学模式中进行练习,熟悉赛道和锻炼超车意识。

指极星(中文版)



游戏类型	策略
出品公司	工画堂
上市代理	天人互动
系统要求	PⅡ233/64MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥50

今年年初,日本著名游戏公司工画堂推出了一款以《指极星》为名的中世纪幻想风格的战术模拟大作。游戏以中世纪为背景,当时整个世界正处于宗教思想的压迫之下,地心说和日心说不停地冲突,黑暗的宗教势力为保有权势对那些相信日心说的人们进行残酷迫害,我们的英雄要和同伴一起打败宗教势力,让人民重见光明……

游戏系统类似Masiya的《梦幻模拟战》,战斗被划分为38个关卡,关卡之间是情节部分,可以进行任务对话交待故事情节。宏大的世界观和故事背景,波澜壮阔、感人至深的故事情节,秀逸唯美的人物角色,精美典雅的游戏画面,优美动听的音乐,这款游戏秉承了工画堂的传统。

这款游戏已由天人互动公司代理并完全汉化,将于今年9月底上市。

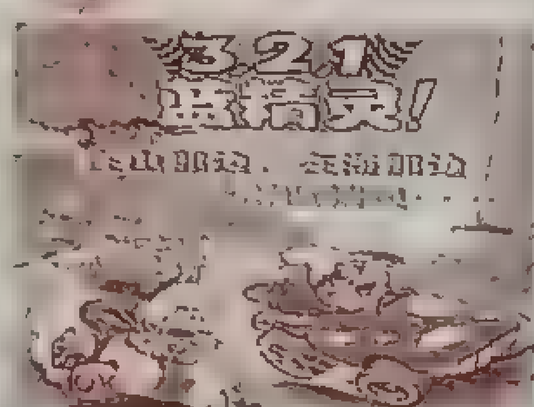
B-17飞行堡垒(中文版)



游戏类型	模拟飞行
出品公司	Mircoprose
上市代理	天人互动
系统要求	PⅡ300/128MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥35

这是一款由天人互动代理并且汉化的二战空战游戏。在这款游戏中,玩家要担任二战时期最厉害的轰炸机上的飞行员、导航员、投弹手或机炮手,在高空中与敌人进行激烈大战。在游戏提供的单人和多人模式中,玩家要控制多达10余个角色,横贯整个欧洲战场,轰炸战略目标,打退敌人疯狂的进攻,也可选择护卫战斗机和拦截机进行游戏。游戏场景以高分辨率的3D图像引擎进行渲染,效果极为真实。这款游戏也支持通过因特网、局域网进行对战,最大允许人数为16人。由于该游戏已经被天人互动汉化,玩家可以完全不用担心语言造成的障碍。

蓝精灵



游戏类型	卡通赛车
出品公司	Infogramers
上市代理	天人互动
系统要求	PⅡ233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥25

在那海的那边,山的那边有一群蓝精灵……这熟悉的歌声又使我们回到了那美好的童年时代。这款《蓝精灵》就是以卡通片里的人物为主角的一款卡通赛车游戏,游戏中的参赛选手都是大家熟悉的卡通人物,包括老爹、小美丽、小画家、小捣蛋等。除此之外,游戏中还加入了几位全新设计的小精灵,这些新面孔可不是一开始就出现在选单中,玩家要在特定比赛中取胜后才能选择它们进行游戏。

这款作品并不是单纯的赛车游戏,玩家可以使用特殊魔法阻挡竞争对手,赛道上也有一些有趣的道具,会让比赛变得更有趣,比如冲天炮可以攻击敌人,火箭可以加快车子速度,魔法药瓶让车子暂时变成无敌,由于这些道具数量有限,所以在适当时机使用将是玩家获胜的关键。

上市烽火

真爱密码（中文版）

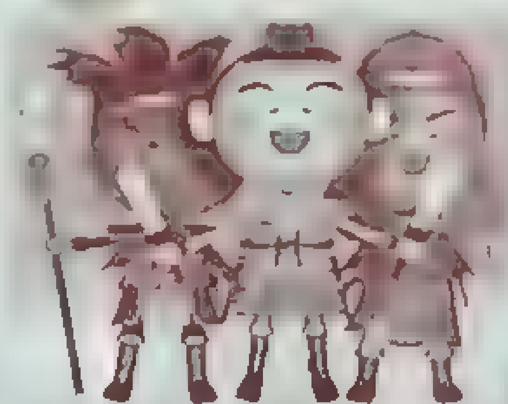


游戏类型｜恋爱养成
出品公司｜圣教士
上市代理｜■合互动
系统要求｜P200/32MB
游戏容量｜2 CD
参考价格｜¥48

就读于高等学校的摄影狂江大贤为测试新买的V8，将它装在旁边的空屋里。这时空屋搬来一位同龄美少女，真是值得兴奋的事情哦！但是，房内设置的V8却带来了麻烦！如果女孩儿知道真相，那肯定会引起一场惊天地泣鬼神的狂风暴雨吧！偏偏这个女孩子就发现了这个秘密！怎么办呢?唉……与喜欢的女孩儿之间居然发生了这种事情，如何才能使她摒弃前嫌，共同演绎这段美丽的人生故事呢？

在游戏中，五名PLMM会围绕在玩家的周围，你可要确定好目标哟！游戏采取了以多见面、多对话来提高好感度的方式，可以让玩家体会到真正恋爱的滋味，并且游戏中更穿插了三种趣味小游戏，可以给玩家提供与虚拟MM进行娱乐的机会。

三国立志传



游戏类型｜RSLG
出品公司｜光谱资讯
上市代理｜光谱资讯
系统要求｜P200/32MB
游戏容量｜2 CD
参考价格｜¥48

《三国立志传》是一款画风可爱的策略游戏，以三国时代为背景，拥有很大的自由度。《三国立志传》中加入了养成成份，玩家可以自己培养不同专长的人才。游戏中的任务除有过关日期限制外，玩家在指派人员上战场之前，还得研究研究相关的地理环境，举例来说，遇到有水的关卡，玩家就要优先考虑懂得操控水系法术的文官，如果遇到高地，弓箭手在这种时候就具有相当优势了。游戏中的场景，不管是气势庞大的战斗画面，还是清幽小径的美丽情境，都经过制作小组的精心设计，像关羽斩颜良、诛文丑，过五关斩六将，刘备三顾茅庐，孔明借东风，草船借箭，水淹七军的场景等，玩家在游戏中都会碰到。

要想重新统一全国，玩家还需突破重重的考验。

公主的回忆（中文版）



游戏类型｜角色扮演
出品公司｜F&C
上市代理｜北京华义
系统要求｜P200/32MB
游戏容量｜1 CD
参考价格｜¥38

这是一个发生在美丽虚幻的伊甸园中的故事，风光明媚的小村里村民亲切善良、爱好和平，但村外却有许多危险的洞窟，里头住着许多怪物，可怕的陷阱使女主角菲莉雅失去了记忆，为救出美丽的菲莉雅，玩家由此展开一段冒险的旅程……

在这款游戏中，所有的角色皆采用超Q漫画版的人物造型，游戏场景也都以可爱精致的手法表现，让玩家彷佛置身于卡通世界之中。游戏采取的是回合制的运动方式，也就是当玩家在进入洞窟之后，在每采取一个动作的同时，怪物也会跟著主角做动作，所以玩家必须掌握怪物的特性，才能打败敌人。

赏金奇兵：西部通缉令（中文版）



游戏类型｜实时战术
出品公司｜Infogrames
上市代理｜新天地
系统要求｜PⅡ233/64MB
游戏容量｜1 CD
参考价格｜¥48

快枪手、飞刀、影子小镇、赏金牛仔……

《赏金奇兵：西部通缉令》（Desperados:Wanted Dead or Alive）以19世纪中叶的美国西部为背景，描述了以John Cooper为首的6名赏金牛仔纵横西部的惊险故事。玩家将操控John Cooper和其他5位各怀绝技的西部镖客，在这只6人组成的队伍中，既有快枪手、炸弹专家、医生，又有迷人的职业女牌手和带着宠物小猴的中国女孩。游戏采用了与《盟军敢死队》相同的实时战术系统，并将数十种美国西部独有的战斗方式与游戏完美融合在一起，整个游戏共包括25个关卡。

呵呵，这回可是中文版啊！

大话西游 ONLINE



游戏类型：网络角色扮演[RP]
制作公司：网易天下
国内代理：未定
语言版本：简体中文
上市日期：2001年10月
期待程度：★★★★

文／西西　编辑／石子

网易开始做游戏啦？听到这个消息，笔者着实吓了一跳，而且，此游戏还是基于我国四大名著之一的《西游记》和风靡全国的电影《大话西游》之上的，武侠神怪题材的网络RPG！原著的冒险故事和电影的浪漫爱情，加上经典的搞笑语言，和网络游戏的设定，即顺应潮流又脍炙人口，真是先机占尽啊。不过，面对国内庞大的网络游戏市场，众多已出的或未出的网络游戏的竞争，谁能最后脱颖而出还未可知。

《大话西游online》的故事背景没什么可说的，悟空、八戒、沙僧和唐僧师徒四人的冒险经历，可谓家喻户晓。而游戏中，虽然无法囊括所有的西游故事，但却完整再现了唐僧师徒游历过的地方，它们由四块隔海相望的大陆组成。

东胜神洲，是四大陆中最富饶美丽的一块，这里奇石林立、峰峦叠翠、鸟语花香。因人迹罕至，自古就是奇异生物的聚居地。得天独厚的地理条件，也孕育出了广为人知的猴精孙悟空！而人们熟悉的花果山，东海龙宫也在这里。西牛贺洲，是名副其实的极乐净土，住着一群仙风道骨，儒雅谦逊的居民。在这里，经常可以撞见闲游忘归的神仙，若能讨得神仙欢心进而学上两招，日后必将受用无穷。另外，这里还是有名的登天拜佛之所，灵台方寸山和传说中的天梯都在这块大陆上。北俱芦洲，是一块被白雪覆盖的蛮荒之地，这里生活着尚未开化的野蛮民族和凶悲的毒蛇猛兽，是玩家练功的好去处。而且，越凶险的地方，珍宝也就越多，所以，这里也是冒险寻宝的好地方。



《大话西游online》的故事以南瞻部洲为主，这里聚集着众多凡尘俗子，也集中了万千妖孽。人类膨胀的欲望使这里战事不断，祸患无穷。不过，这里也同样生活着爱好和平的人们，隐居着飘逸随性的神仙。而玩家的冒险，也将在这里展开。

针对唐僧师徒以及小白龙5人的不同经历，游戏为玩家安排了5条不同的故事主线。同时，游戏中还有大量的支线任务，可以通过与NPC交谈取得。多个主角的多条故事线，演绎出的多种游戏结局，是《大话西游online》最自豪的部分。因为剧情模式在网络游戏中还不多见，而拥有多分支结局的就更加凤毛麟角了。游戏中，玩家可以从人、神、魔3个种族中选择其一扮演，人类的能力比较均衡，武器和魔法均可学习；神仙的主要技能是魔法防御和魔法攻击；妖魔的武器攻击力很高，魔法较阴毒。根据3个种族的能力差异，玩家所选人物的基本属性（战斗技能、体力、耐力、速度等）也有不同，并将受到一定的技能学习限制。游戏中的很多门派都只收本族子弟，如大唐官府只收人族玩家；天宫只收仙人；阴曹地府则只收魔族。

《大话西游online》的战斗系统有些类似《石器时代》，但随着等级的提升，玩家还可学习战位术和阵法术，在交战中可以变换策略和阵法，相对更复杂些。与“石器”养宠物的方式不同，《大话西游online》中的宠物都是中国传统的12生肖造型，并且具有拟人化的行为表现，等级高者甚至可以独立工作和炼妖。这里所说的炼妖，既是将在战斗中捉到的初级妖怪进行组合，使它们成为强力的召唤兽，为玩家所用。队伍跟随系统允许玩家之间自由组队，在剧情模式下也可令NPC加入队伍。游戏的商业系统类似经营模拟游戏，有玩家物物交易、自己经营、雇佣经营、竞争经营等多种模式。

《大话西游online》中的所有场景都是3D绘制2D拼接而成的。所有死角或被建筑遮挡处，都做了半透明处理，所有菜单栏和系统选项都隐藏在画面之外，玩家在游戏时将不会受到任何遮挡，直接享受精彩的游戏画面。针对目前欲禁不止的网络游戏外挂问题，《大话西游online》的友善对策非常值得同行们学习。据悉，游戏将会推出自动练功的设定，以克服不良外挂对游戏服务器的影响，同时为玩家提供了更轻松畅快的游戏环境，一举两得。■





红色警戒II 尤里的复仇

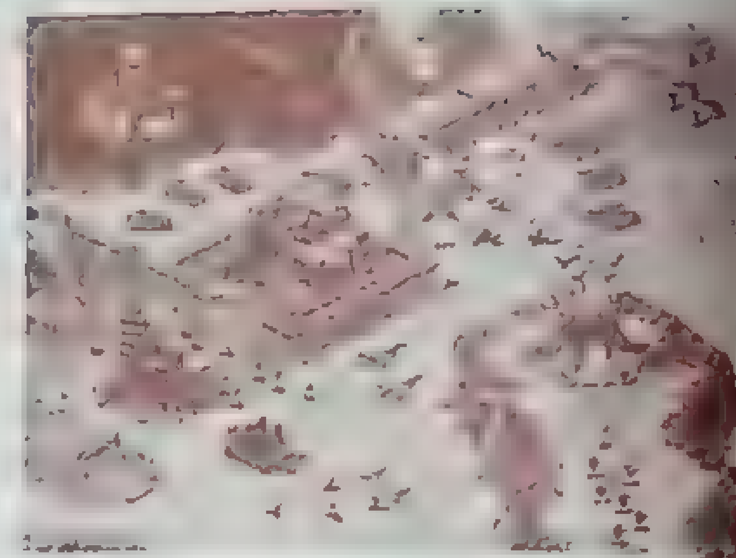
游戏名称:C&C Red Alert 2 Yuri's Revenge
游戏类型:即时策略(RTS)
制作公司:Westwood
语言版本:英文
上市日期:2001 年 10 月
期待程度:★★★★☆

文/2in1 编辑/石子

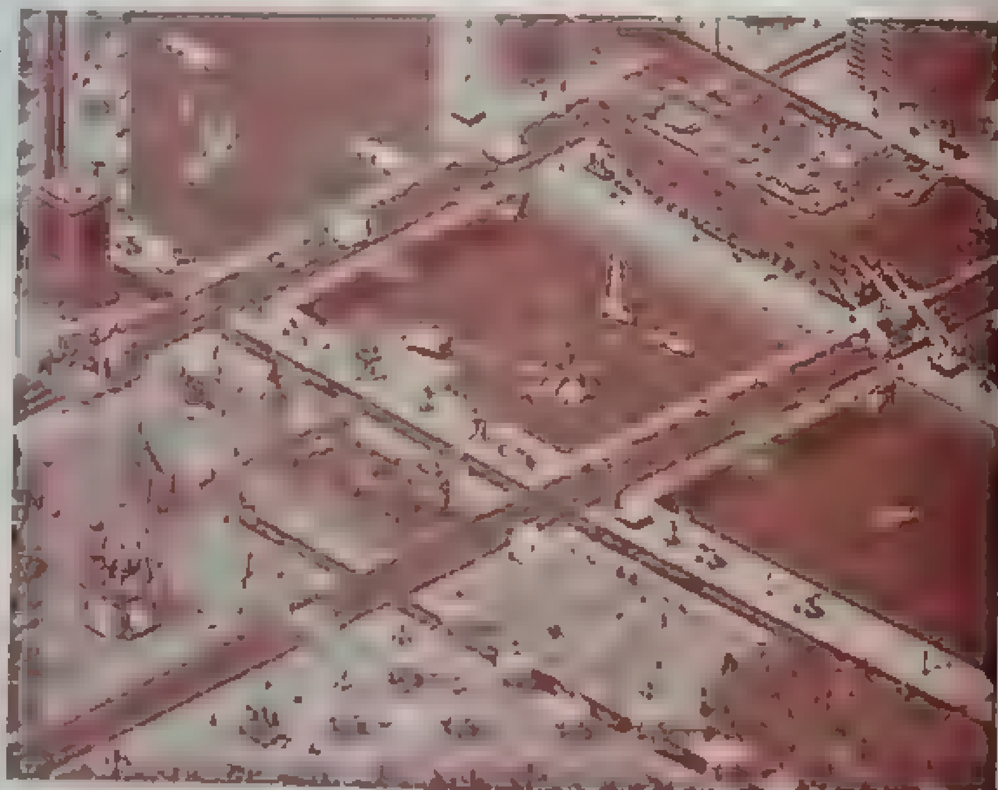
依照 Westwood 的一贯风格,“C&C”系列游戏的每个正剧问世之后,都要再出一到两个任务片做陪衬,《红色警戒 II》自然不能免俗。近日,Westwood 向外界公布了该游戏的第一款资料片《尤里的复仇》的部分消息。新游戏将依然采用 2D 引擎结合 3D 特效制作,操控上与前作完全相同,良好的兵种平衡性依然是游戏的偏重点,电脑 AI 将比前作略有完善。作为最新的资料片,《尤里的复仇》将包含 14 个单人任务和 10 个多人任务,作战地点包括旧金山、好莱坞、悉尼、开罗、长城、乃至月球。

游戏的故事依然有些极端和牵强,在前作中被击溃的尤里心灵部队,退出了反叛者阵营而另寻发展,并再次卷土重来。在明显加强的心灵攻势下,盟军的主力被彻底打败。于是,为了彻底消除隐患,在爱因斯坦博士的帮助,Tanya 和 Eva 组成了特别行动组,返回过去,以期能消灭尚在复原阶段的尤里。玩家在游戏中将会扮演这个小组的一员,第一个任务就是阻止尤里在旧金山设置精神力量控制器。

新游戏的单人任务中,只有苏、盟两方各 7 个任务,所有任务都发生在同一时间段内,所要达成的目标就是控制尤里方的力量;而在多人模式下,玩家则可选择尤里方来扮演,除了多人地图任务外,游戏中还新增了一种单方协作任务,玩家将可在这里体验到苏、盟双方联合火力的畅快滋味。新的力量势必会带来大量的新增单位和军事建筑。盟军方面加入了 4 种新单位和建筑,其中一个极为有型的单位是“战斗堡垒”,一辆巨大而且装满了武器的战车。尤里方总共有 13 个新单位、6 种新建筑以及两种新的科技单位,其中一个是“秘密实验室”,作用是可以随机制造别国的军事单位,另一个是“机车商店”,作用是迅速恢复本方部队的装甲值。苏军方面则有 5 种新单位和建筑登场亮相。同时,游戏还将继续沿用前作的大部分建筑,其中包括研磨机、生物反应堆、精神塔、征兵站、造船厂、围墙、重工厂、力盾、战争堡垒等等。



游戏的武器系统有所改变,弃用了一些没有太多作用的武器,增加了一些实用的武器和东西。苏军引入了侦察飞机技术,使其除了拥有厚重的装甲和霸道的破坏力外,在快速侦察方面也有了长足的进步。同时,盟军方面也引入了攻击坦克技术,装甲厚速度慢,对心灵控制免疫。而在其它方面,深水潜艇、镭射坦克、自控坦克、米格战机、围攻直升机都将在新作中再次出现,用途与前作基本一致。



战术方面,苏军依然占有空中优势,但因为心灵部队的退出,相对削弱了一些力量;盟军方面没什么可说的,依旧是大批量生产;尤里方的主力是心灵部队,虽然它的步兵和装甲单位不堪一击,但其克隆技术和心灵控制能力却是无人能敌的。游戏引入了英雄的要素,三方势力均有一名传说中的英雄人物登场,并且将是不可再生的单位。苏军英雄是鲍里斯,主要武器为 AK 突击步枪,他虽然不能用 C-4 炸平敌方营垒,却可召唤米格战机对敌方进行锁定轰炸!盟军方面的女英雄谭雅,除了用 C-4 摧毁建筑外,还具有了在车辆中安放炸药的能力;尤里方面将会出现超级尤里,他比前代的克隆尤里更强大,每升一级都将学会新的技能,甚至拥有转化建筑物的能力!



从游戏的截图画面来看,无论是场景的 3D 构图和色彩,还是机械造型、爆炸光源、雾化效果等等都较前作更精细了,并且游戏还提供了可自由转换角度的视角系统,让玩家可以总揽全局。另外,《尤里的复仇》将包含官方地图编辑器,玩家若要得到更理想的作战地图,完全可以自己动手制作!游戏还有一个特点就是,尤里方面的奴隶矿车中的奴隶可以被杀死,但矿车是不会受任何人控制的,如果毁坏掉奴隶矿车,则奴隶们将会加入离自己最近的阵营!



尤里方面部分新增单位及建筑简介:

病毒: 一种致命的女性狙击手,可以在远程精确瞄准目标,进行打击。她所发射的是一种有毒的梭镖,被击中的人会莫名其妙的膨胀,然后爆炸,爆炸还会导致一种有毒的烟雾飘散开,会伤害附近的人。

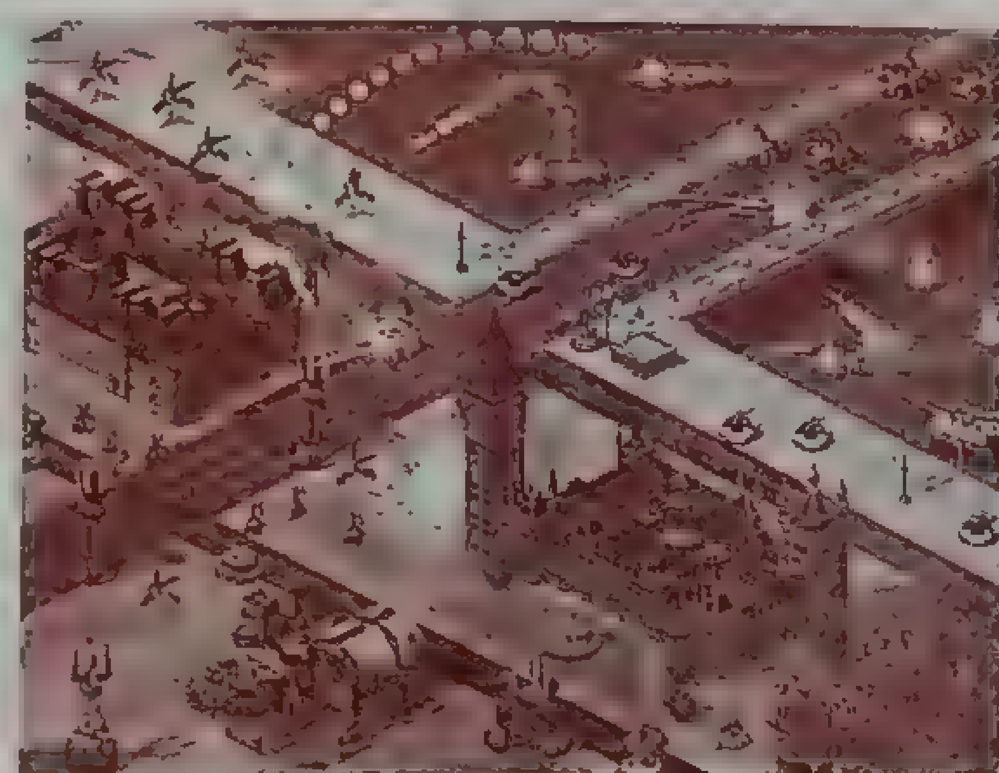
野兽: 在战场上掀翻或者一巴掌拍死坦克是一个很滑稽的设计,但是很不幸,尽管野兽对警犬和心灵控制免疫,但是其缓慢的速度,可能会使其成为肉靶。

传授者: 尤里方的基本步兵单位,有着细密强大的大脑,能够对敌人的步兵,车辆,甚至建筑造成伤害,其武器为间断发射的心灵风暴,它的造价是苏联动员兵的 3 倍,并且不能像美国大兵一样展开,但是对付步兵它们的伤害力是成倍的。

磁线管坦克: 这种坦克没有任何传统的攻击武器,但是却能利用独特的磁力升起靠近它的敌人车辆,玩家可以把敌人的车辆移动到自己的进攻路线上。

策划者坦克: 是尤里精神支配器的可移动版。它的移动非常缓慢,却可控制无限多的敌人步兵,缺点是当敌人数量大于 5 时,它会发生过热,甚至爆炸。

格林坦克: 是多功能的坦克单位,拥有一对可以同时攻击地面和空中目标的格林炮,也可作为防御掩体使用。它可以长时间开火,转速非常快,破坏力惊人,而对群体目标时,具有最强的破坏力。



飞碟: 一种外表类似 60 年代 UFO 的多功能空中交通工具。它的主要武器是可以吸取敌人发电厂能量的雷射光线,这可以使整个基地陷入瘫痪状态。如果它悬浮在敌人的精炼厂上方,还可使用雷射光线窃取敌人建筑内的资金。

心灵控制塔: 能自动在一定区域内控制三个敌人单位的意识,之后可以命令他们做任何事,攻击自己的盟军或走入生物反应堆和研磨机中等等。

遗传基因: 超级武器,当聚集满能量时,可利用卫星攻击地面上的任何目标,将爆炸范围内的敌人变成白痴,



并肆意攻击任何所能见到的步兵、车辆或建筑。把这种武器瞄准敌人的基地可以取得最好的效果。如果对非人类单位使用,例如警犬,会直接使其死亡。

力盾: 另一种超级武器,是纯防御装置,可以让自己的基地在受到攻击时得到一段时间的保护。这种护盾一旦启动能免受所有超级武器的攻击,但是它消耗能量很快,会完全耗尽基地内的所有能量。

因为游戏引擎上缺乏创新,《红色警戒 II》并未取得预期的成绩,不由得令人担心这款资料片是否可以改变玩家对《红色警戒 II》的不良印象。从以上的游戏特点来看,简单的加入一些新单位并不能给玩家带来更多的游戏乐趣,玩家对此游戏的期待恐怕是在体验尤里方面的鏖战上。■

Dino Crosis 2 恐龙危机2

游戏名称：Dino Crosis 2
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：CAPCOM
国内代理：育碧软件
语言版本：简体中文
上市日期：2001年9月底
期待程度：★★★★

文／陆行鸟　编辑／石子

经历了"生化危机"系列和《恐龙危机》的"恐怖实习"之后，PC玩家们的"恐怖"欲望也越来越强了，而身为这些惊栗游戏的制作者，CAPCOM公司也从中体会到PC游戏不可估量的发展前景，逐渐加快了游戏移植的步伐。如今，该公司的最新作《恐龙危机II》也即将走上PC舞台，广大的"反恐英雄"们又有用武之地了！与PS版相比，PC版《恐龙危机II》的画面质量，将较原作有显著提高，游戏乐趣不会受到任何影响。不过笔者下面要说的并不是这些，而是游戏本身设计理念的改变！

《恐龙危机II》的故事发生在前次事件的一年以后，政府部门秘密接管了卡克博士的研究机构，并将所有研究项目转移到爱德华城附近的军事基地内进行。但是就在这里，意想不到的事情再次发生。原先被抑制住的"第三能源"，又一次失去控制，使研究基地以及相邻的爱德华城在瞬间消失无踪，取而代之的是来自白垩纪的热带小岛、原始丛林以及那些庞大的肉食动物。政府以营救残留居民的名义，实则为了确保研究成果的高度机密，立即派出TRAT特种部队通过"时空转移装置"来到岛上勘察，不料他们刚一登陆就遭到了恐龙的袭击，仅有一名队员幸存下来，其中一位就是一代的主角雷吉娜(Regina)。

此次游戏的主要角色除雷吉娜外，还有强壮的陆军特种部队主力猛男狄兰（Dylan）、与前者在同一部队供职的老牌军人大卫(David)以及一群神秘的金发女孩。玩家可依剧情和任务需要轮流控制雷吉娜和狄兰进行游戏，而其他角色则会在适当的时候为主角提供帮助。

玩过前作的朋友都知道，《恐龙危机》继承了"生化"系列的一贯"优点"，在和史前生物的殊死周旋中经常会陷入弹药不足的窘境。因此一代的主题突出营造了"追逐的恐惧感"（或者说是"没有弹药的烦人感"）。不过，二代就不同了！经历了先前的那场变故之后，军方已对此事有了一定的了解，也认识到己方在军备方面的不足，所以，此次上岛的部队成员都是全身披挂，[illegible]的痛快拼杀，[illegible]淋漓尽致的[illegible]！

[illegible]《恐龙危机II》中的恐龙数量也有了[illegible]，比一代多出了十几倍！[illegible]一条恐龙，大部[illegible]代，解谜的成分[illegible]在"[illegible]的射击"之中，玩家[illegible]只以上的恐龙围攻。

《恐龙危机II》中的武器系统比一代更为庞大，男女主角都有各自专属的武器，雷吉娜有手枪、[illegible]机枪、大型高压电棒（使用时有[illegible]电流通过，可以麻痹敌人，另外还可以用来开电子门锁）；狄兰则有散弹枪、对战车用来福枪、强力能源炮和专用战斧（可以用来砍断缠住自己的藤蔓）。此外，游戏还特别增设了多种辅助型武器（有些可以通用），如火焰喷射器、链锁电击枪、火焰枪和水中用的鱼雷枪、冲击波发射器等等。主角们可以同时装备主力和辅助武器各一把（辅助武器都是单手的，若装备了双手主力武器则无法再装备辅助武器），相互配合起到牵制敌人的作用。有些辅助武器更是发展剧情的必须道具，绝对不能小看哦。

努力干掉敌人后，玩家将获得一定的分值用于购买各种武器，而高分值的获得则要看玩家是否能打出连续的攻击招数。即连续技(Combo)的次数越多，获得的分值也就越高。连续技的计算和判定方法为：玩家首次击倒敌人后的一段时间内，未受到敌人的伤害而再次将敌人击倒，则此两次攻击便形成了一个连续技！若是玩家在连续技期间受伤，则连续技次数也将停止累计。在游戏中，玩家每通过一个地区，系统都会统计玩家干掉恐龙的数量，并给予一定的分值奖励，玩家使用的连续技次数越多，分数就加得越高，若是在该区域内没有受到任何伤害，则还将有额外的加分（呵，财源滚滚来啊－）。

游戏中最爽的一点，恐怕就是边跑边开枪了！因为此次游戏的定位是在"射击的爽快感"上，所以跑动中的射击动作是绝对不可缺少的。当然，想一爽到底是需要条件的，跑动中的射击命中率绝对没有站定后射击高，若想痛快地边跑边命中目标，玩家的控制技巧也将受到非常大的考验。

另外，游戏中还将出现水中场景，水里的怪物可不是那么好对付哦！存储点除了可以存储游戏以外，还可以购买到很多道具，诸如武器、体力回复包、子弹以及其他东西，如果有钱（分值）的话，可以多买点东西或者武器来爽一把。

在游戏中有一种名为"dino file"（恐龙资料）的东西，如果在游戏通关后集齐了全部的"dino file"的话，就可以获得一个无限子弹的道具，再重新开始游戏，就可以拿着它来爽了。另外恐龙对打模式也是相当吸引人的，玩家通关之后便可以利用手中的金钱（分值）购买恐龙来参加格斗大赛，小到1.2米的快盗龙大到恐怖的霸王龙应有尽有！不过这一切全看你在游戏中得到多少分值了！

部分恐龙资料：

快盗龙
种类：小型肉食恐龙
全长：4.5米
高：1.8米
含义：敏捷的小偷

快盗龙行动非常敏捷，再加上前后肢均长有利爪，因此是一种极具杀伤力的小型恐龙。尾部长而硬，后腿非常有力经常凭着超强的弹跳力扑向猎物。是游戏中出场次数最多的一种，但防御力不高用一般武器就能对付。

跃龙
种类：中型肉食恐龙
全长：8.5米
高：3米
含义：带头盔的蜥蜴

体型虽然比霸王龙小，但是和霸王龙相比，跃龙具有更粗大的前肢，更适合于猎杀草食恐龙。它有一张长满了尖锐的、带有锯齿般牙齿的大嘴，还有弯曲的爪子和有力的尾巴，用以横扫敌人，相对于它的体形来说，它的移动速度令人吃惊。须用强力能源炮等重武器才能快速的将它击毙。

无齿翼龙
种类：翼龙
全长：3米
高：1.2米
含义：有翅膀而没有牙。

它没有牙齿，但能够扇动它们的翅膀飞翔，而且还能飞很长的距离。行动非常敏捷，常在向下俯冲时用后爪扑倒猎物或将其抓至半空中，经常群体一起行动，虽然身体单薄，但尖而长的喙和利爪在俯冲之下能给人以很大的伤害，而且由于一直在天空盘旋有时很难射中目标。

霸王龙
种类：大型的肉食恐龙
全长：14.5米
高：4.8米
含义：残暴的蜥蜴之王

霸王龙可能是有史以来生活在地球上最大的食肉恐龙。硕大的上下颚长满利齿，拥有狩猎者的天性，残忍、嗜血，在游戏中被重型的火箭发射器击中后也只弄瞎了一只眼，用坦克也无法将它彻底打垮，是个相当难缠的对手。

薄片龙
种类：大型水龙
全长：17米
高：3米

颈脖最长的蛇颈龙。身体扁平能灵活地在海水中游泳，也能爬到岸上活动。它们平常游弋在离岸不远的湖水中，经常将脖子抬起，脑袋露出水面呼吸，一旦发现猎物，就会迅速的伸出脖子突然咬住对方，常喜欢成群的在湖畔栖息并捕食。当雷吉娜与它在湖底相遇时，只有用鱼雷枪才能对它造成伤害。

超帝龙
(Giganotosaurus)
种类：大型肉食恐龙
全长：21米
高：7米
含义：巨大的爬行动物

一直以来人们都以为它只是一个传说，后来有士兵传闻在密林深处见到了它，为此调查持续了三年，后在林中发现一死体，传说得以验证。虽然角色们手中有各种重型的武器，但还没有一样能对它造成真正的伤害，后被大型军事卫星消灭。是在本故事中登场的最强敌手。■



游戏名称:Etherlords
游戏类型:策略[ST]
制作公司:Nival Interactive
国内代理:未定
语言版本:英文
上市时间:2001年第四季度
期待程度:★★★★☆

文/木头　编辑/石子

初看到本游戏的画面,笔者真的是相当震撼,所有游戏场景和人物设计都精美得无法用语言来形容,难以想象,这世上竟有如此漂亮的游戏。再一打听,这居然是一款由Nival公司制作的3D回合制策略游戏,名为《太空领主》(Etherlords)。吓……真是太惊人了!笔者对回合制策略



游戏画面的最深印象,还停留在《魔法门英雄无敌IV》那细细碎碎的场景地图和《新天使帝国》那种假3D的游戏画面上啊!但是,这些根本无法与《太空领主》的画面做对比(根本不在一个层次上)!看来Nival花在游戏画面上的功夫不小,而游戏能否开创一个回合制策略游戏的新局面,除了画面质量外,游戏内涵也是很重要的。

《太空领主》的故事发生在奇异的Ether世界,这里居住着4个民族,他们都是古老Ether部落的分支。红色的Chaot,代表混乱;蓝色Kinet,代表动力;绿色Vital,代表活力;黑色Synthet,代表综合。其中,Chaot与Synthet组成了CS同盟,与Kinet和Vital的KV同盟势成水火。这4个种族都有着各自不同的战斗风格和魔法特点,以及一项独特的能力,这种能力源自神奇的Ether世界:红色的太阳、蓝色的星河、绿色的行星和黑色的月亮,这也是组成Ether世界的4种基本元素。玩家在游戏中可以选择统治某个种族,与盟友一起击败其他民族,登上统治者的宝座。

可以说,《太空领主》是一款非常另类的回合制策略游戏,在进入战斗模式前,它更象是一部即时策略游戏。玩家需要收集资源,修建城堡,招募英雄,努力扩大自己的势力范围。英雄是战争的主角,由于游戏中没有军队,也无法建造作战单元,因此战争的实质就是双方英雄之间的较量,而且根据Nival已公布的资料来看,这种较量很可能是单打独斗式的。也就是说,即使玩家拥有一打以上的英雄,也不可能靠围攻敌方人物来取得游戏的胜利,因为每次你只能派一名英雄与敌人过招。

在游戏中,玩家最多可招募64名英雄。这些英雄的能力差异较大,能力越高招募时的开销也就越大,保守的办法就是招募一些能力居中但潜力很大的英雄,而



对于那些能力不高潜力又有限的"低能儿",还是放弃的好(又不能使用人海战术,养一群废物有什么用)。通过四处征战,玩家占领的土地和资源也将越来越多。而"Ether"在游戏中,也是一种与战斗有关的重要资源名,它可以用来生产盔甲、武器、怪物、甚至魔法,因此从某种意义上说,游戏中的战争实质就是抢夺Ether资源。

在Nival的作品中(如"巫师之怒"系列、《恶魔岛:失落灵魂的诅咒》等),有一个共同的特点,就是魔法的使用在游戏中占有重要地位,《太空领主》也同样离不开魔法。游戏中的英雄实际上都是魔法师,因为魔法是他们唯一可以利用的武器。游戏总共提供了300多种魔法,加上玩家自己创造的法术,实际数量要更多。一个英雄想要掌握所有的魔法是不现实的,玩家必须安排他们根据自身特点来修习最能发挥实力的魔法。



游戏的战斗方式有些类似万智牌,玩家打开魔法书选择英雄准备施展的魔法(最多15种),然后与敌方展开一轮魔法较量,由系统根据双方使用的魔法效果判定战斗结果,接着重新选定魔法进行下一轮的较量,直到一方倒下或逃跑为止。这有点类似《巫术Ⅷ》中的阶段性(phase)战斗,是一种界于即时和回合制之间的战斗模式。战斗胜利的一方将获得经验值、技能点以及对方的装备,经验值可以提升英雄的等级,技能点则可加强英雄的魔法能力。

除了单人模式外,《太空领主》还将推出连线模式,玩家可以将自己培养的英雄带到战网上与其他玩家较量一番,这可是非常刺激有趣的哦。■



游戏名称:Dark Age of Camelot
游戏类型:网络角色扮演[RP]
制作公司:Mythic Entertainment
国内代理:未定
语言版本:英文
上市时间:2001年底
期待程度:★★★★

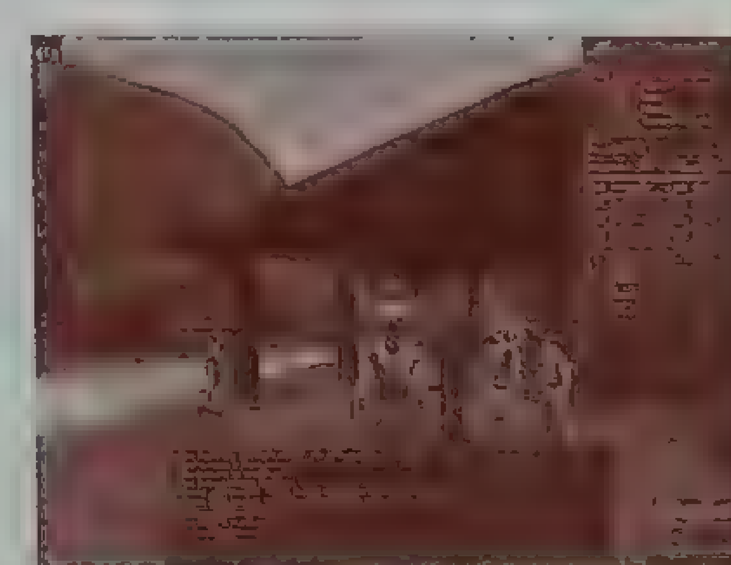
文/Hapiii　编辑/石子

《网络创世纪》(Ultima Online)的全球风靡,带动了网络游戏特别是网络RPG的蓬勃发展,也随之诞生了许多跟风作品,使架空历史的魔幻题材成为当今网络RPG的主流。不过,由Mythic公司制作的网络RPG《亚瑟王宫的阴影》却略有不同,它的故事背景完全取材于真实的历史片段,使游戏环境变得更加具体和真切。

游戏故事选自英国古代史中最具传奇色彩的亚瑟王时期,在这位伟大的骑士死后,不列颠的政权再次落入爱尔兰和维京人手中。时局动荡不安,英格兰的苦难历程仍在继续。终于,不堪忍受外族侵略的英格兰人民再次拿起了武器,英勇抗击侵略者。玩家进入游戏后,需要先在英格兰、爱尔兰和维京这3个国家中选择自己的国籍,决定为哪个国家贡献自己的智慧和力量。

《亚瑟王宫的阴影》中的三个国家都拥有4个种族。英格兰有:不列颠人,各方面力量最平衡,也是最有用的种族;苏格



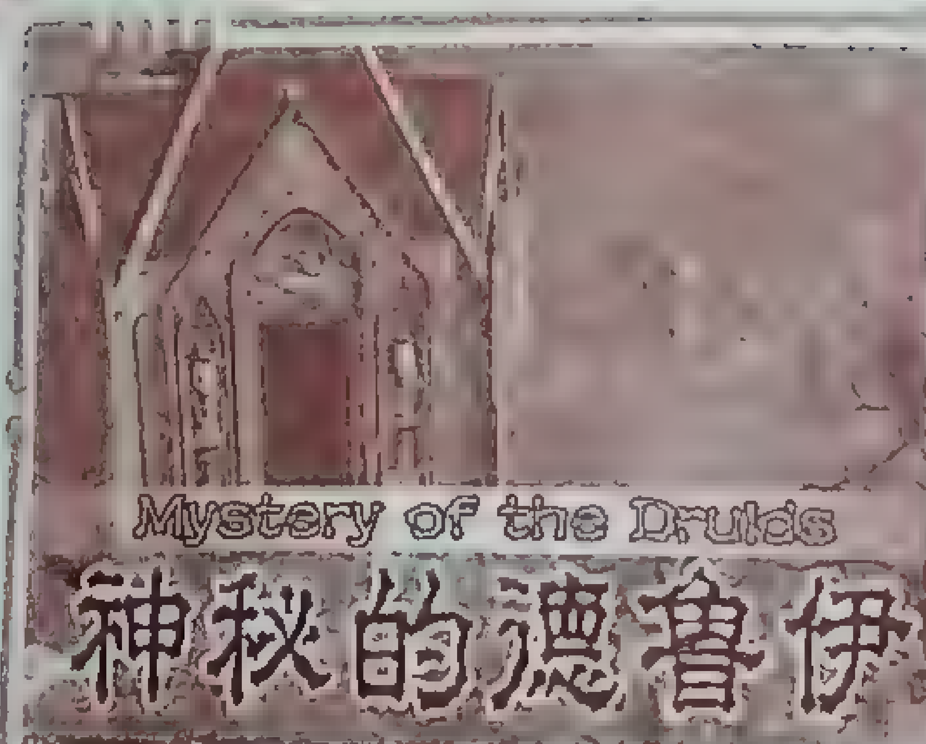


兰高地人,拥有健壮的体魄,其普遍装束为苏格兰人传统的方格裙;阿瓦隆人,来自魔法之城阿瓦隆,是英格兰人中最擅长使用魔法的种族,阿瓦隆是通向魔法国度的最后屏障,著名的英雄摩林就来自这里;撒拉逊人,长期居住在沙漠中的古阿拉伯人后裔,敏捷机智的特点养成了他们狡诈的个性。维京人则分为:古斯堪地那维亚人,这个种族类似不列颠人,什么都懂,却没有一样是特别精通的;侏儒,矮而强壮,适合的职业有牧师、传教士和战士;吟游者,体形庞大行动迟缓,能够经受住巨大的打击,擅长修行召唤魔法;地精,是一些小巧灵活的矮家伙,熟悉各种自然法术。爱尔兰的4个种族是:小妖精,魔法是他们的唯一本领,也是他们统治爱尔兰的法宝;凯尔特人,他们亲近大自然,具有战斗和歌唱的天赋,适合的职业是德鲁伊教徒;弗伯格人,混合了人类和巨人族的基因,因此具有非常高大的体型,居住在森林中的他们也有施展自然法术的天赋;鲁利克因人,擅长魔法和秘密行动,无论从外形还是性格上看,这个种族都和小妖精很接近。

在游戏公开的试玩版中,玩家只能选择英格兰或者维京人,而大多数人都会选择英格兰,毕竟这个游戏的历史背景就是围绕亚瑟王时代展开的,亚瑟王的宫殿及其传奇故事的发生地都在这个岛上。选择了国家后,接着要确定角色的种族和职业。每个国家的种族和可选职业都不同,但最重要的一点是相同的,那就是专业技能的选择。当角色等级上升到5级时,就可以获得一项特殊的专业技能。比如扮演苏格兰高地人的战士时,将有资格加入游侠、雇佣兵、军人等行业公会,并从中学习一门特殊的专业技能。

游戏具备了很多有趣的元素,而强调团队合作将有可能使这个游戏成为首款大规模团队竞技的网络RPG。在同类游戏中,混战是无法避免的,往往只要鼠标随意一点就会导致一场大规模的战斗。而在战场上,高等级玩家和低等级玩家有可能同时存在,这样的战斗对新手自然是不公平的,针对这点,制作组特别设置了拯救"菜鸟"的诸神显灵术。它与魔法咒语相类似,可以在战斗中用以攻击敌人,但是并不表明玩家已经掌握了这种魔法,这只是一种临时攻击手段。等到玩家练至5级,学习了专业技能,才能确定战斗风格。

从游戏风格上看,《亚瑟王宫的阴影》很象史上第二大成功的网络游戏《无尽的使命》(EverQuest),但是前者取材于真实的历史史实,不像后者那样抽象、幻想。但是《亚瑟王宫的阴影》能否与《无尽的使命》相抗衡,还得看市场和玩家的支持度来定。■



游戏名称:Mystery of the Druids
游戏类型:冒险[AD]
制作公司:House of Tales
国内代理:未定
语言版本:英文
上市日期:2001年秋
期待程度:★★★★

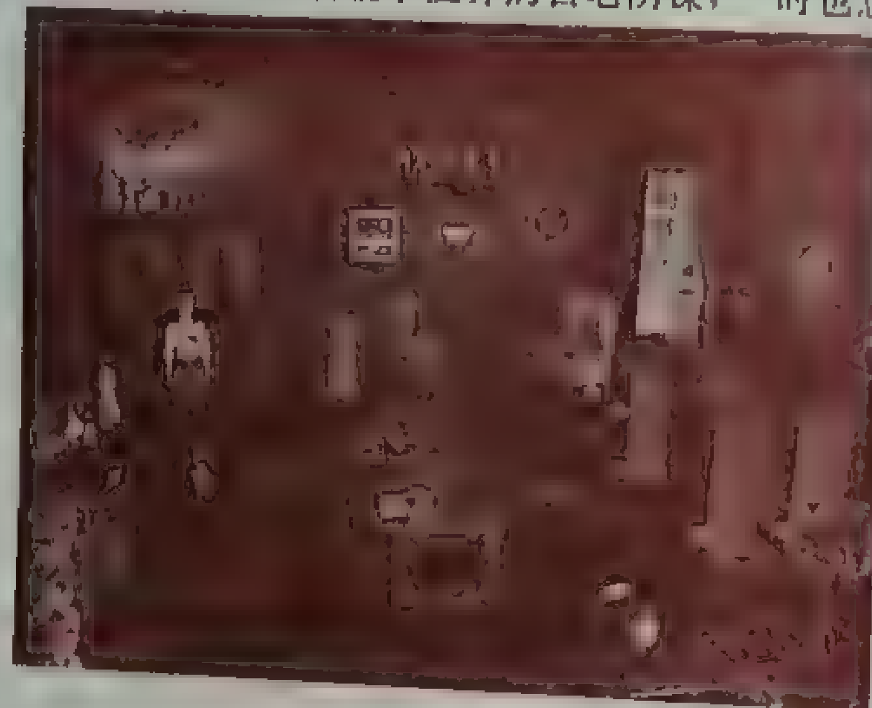
文/奥德修斯　编辑/石子



近年来的冒险游戏市场冷冷清清,似乎早已被制作公司遗忘了。目前,唯一个令人激动的产品还是去年出品的《无尽的旅程》(The Longest Journey),虽然游戏容量有4CD,但是对于期待已久的玩家来说,只是杯水车薪。看看下面铁杆玩家的呼声:"我们的大脑需要刺激,我们的解谜腺需要刺激(谁知道这是什么腺体),我们的鼠标需要一个箭头在屏幕上点击、点击再点击!给我们庞大几乎不可完成的任务!给我们复杂的对话选择树!给我们强劲的竞争NPC和多层分支谜题!"。

最终,这些呼声被德国的开发小组House of Tales听到了。由他们制作的冒险游戏《神秘的德鲁伊》,即将与全世界的解谜英雄们见面。

《神秘的德鲁伊》开始于现代英格兰,玩家扮演的角色是布伦特·霍里根(Brent Halligan),一位新苏格兰场的侦探。故事开始于一系列的杀人案件,它们的背后有某个影响整个世界的古老阴谋,



得到了一些线索的布伦特开始为此事奔波。游戏中,布伦特将往来于很多确实存在的地方,如新苏格兰场、牛津博物馆、爱泮森林(Epping Forest)等等。所有这些场景,都是完全仿照实景制作并且经过了3D特效处理的,看起来与现实毫无二致,令游戏拥有着与众不同的真实感觉。美中不足的是,游戏并未使用全3D的图象引擎,人物造型过于粗糙,从而影响了整个游戏画面的质量。不过,冒险游戏的关键还是解谜,这点小的瑕疵并不能代表游戏的内涵。

游戏的可玩性同样可圈可点,玩家将花费大量的时间与NPC对话或是倾听别人的闲聊,然后过不了多久,你就会发现那些大大小小、各式各样的任务已经把主角的手册挤爆了。游戏中的谜题都是相当棘手且富有挑战性的,通常情况下是解决方式相当简单,但是思考过程却相当漫长……这些谜题全部是单一解谜途径的,因为制作组除了想真正考验玩家的智慧,同时也想保持原有的场景气氛。但是,这种独一无二的解决问题方式,也会令一些玩家望而却步,真是有得必有失啊。

布伦特在整个游戏中都表现得像个英雄,边走边拣起所有可以带走的物品,并且时不时的破坏一下法律(这好象不该是一个警探的所为啊~)。随着游戏的进程,他离家乡越来越远,而第二主角梅勒妮·特那博士(Dr. Melanie Turner)也将逐渐走入舞台。虽然游戏的剧情设定倾向于发现问题和解决问题,但在情节安排上却有很大的漏洞,似乎忽略了布伦特是一名警探的事实。先是凶案发生后,居然不是警察第一个赶往现场;其次是每个遇到布伦特的人都不把他这个法律代言人看在眼里;再有,所有警察都没有主动问询(或拷问)疑犯和证人,发掘事件始末的意思,反而是布伦特在众人的压力下被迫去调查案件原委……这些都与现实世界相去甚远。有时候,在经过一系列对话选择后,你简直恨不得能把那些NPC揪出来打一顿。



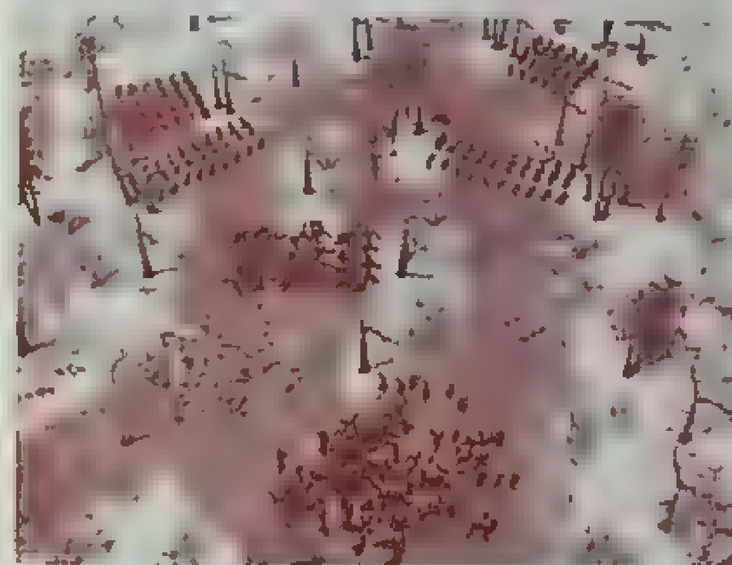
当然,大部分的冒险游戏都存在类似的问题,所以单独批评《神秘的德鲁伊》一款游戏,似乎不太公平。更何况,《神秘的德鲁伊》还拥有很多精彩之处。游戏的关键事件场景剪辑相当精致,一段段CG电影片段插入其中。全程语音对话,是请专人仔细推敲过的,保证配得上游戏的高品质,但个别对话和语音还是让人很难理解,也许是德文翻译的原因吧。尽管没有什么重大革新,但是相信《神秘的德鲁伊》以其庞大的地图和精彩的谜题一定能使冒险玩家满意,何况真实世界的场景还别有一番风韵。■



游戏名称:Praetorians
游戏类型:策略[ST]
制作公司:Pyro Studios
国内代理:未定
语言版本:英文
上市日期:2002年春
期待程度:★★★★

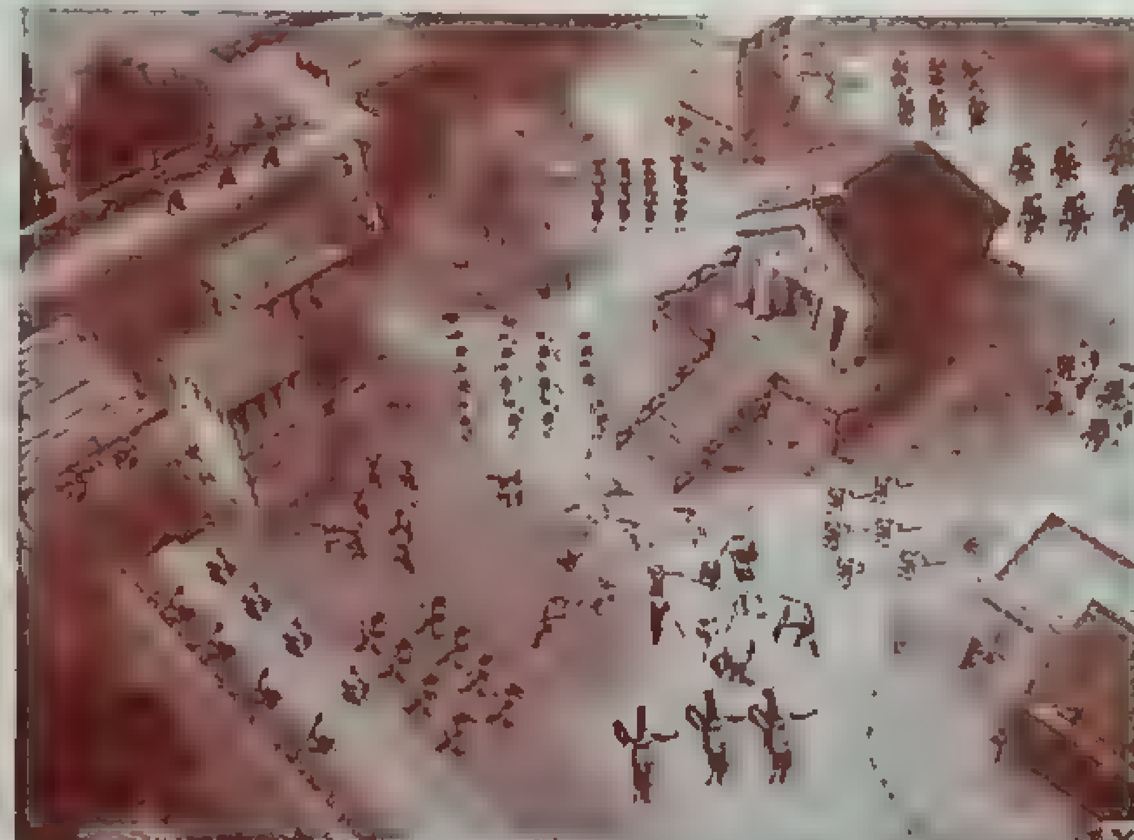
文/D&A　编辑/石子

近日,Eidos对外公布了由Pyro Studios开发的3D即时策略游戏《执政官》的部分消息。该游戏的故事背景设定在古罗马帝国时期,玩家所扮演的执政官,将完成一系列的研发新作战单位和新科技,熟练驾御军队东争西讨,把握机会统一地中海流域,达成凯撒大帝建立庞大罗马帝国的宏伟目标。



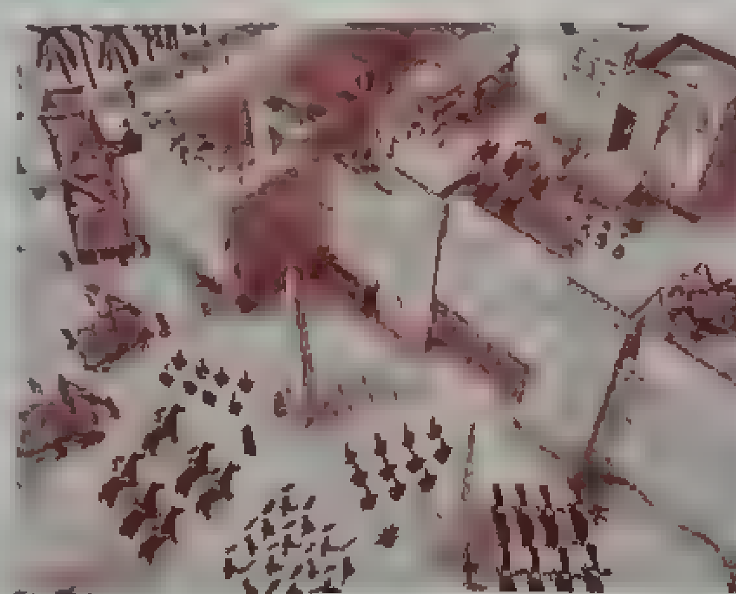
游戏中共有三种不同的文明:罗马,野蛮人和埃及。野蛮人是中部和北部欧洲弱小民族的组合(高卢人,日尔曼人,凯尔特人)。随着单人故事情节和任务的发展,如果与他们存在利益冲突,他们就会成为玩家的敌人;而如果与他们利益互助,则会成为玩家的朋友,联合起来对抗共同的敌人。游戏中计划有三场战役:一场发生在罗马帝国,一场在欧洲中部和北部,还有一场在埃及。然而,战役中的任务会因为故事情节的发展而有所混合。

罗马的力量依赖于他们严格的纪律和组织。同样,他们的军队能够完美的执行命令,而且有着特别的机动性和编队。野蛮人比其他民族身体更强壮,反映更迅速,但军队数量相对要少而且缺乏纪律性。埃及人在这两个方面有着更好的灵活性,因为他们的文明是政治和军事力量的完整结合体,同时他们也是狂热的宗教信徒。



游戏的中心是放在策略和战术上的,资源管理处于从属地位,因为制作组的设计重点较偏重军事方面,他们认为一边作战一边照顾自己的农田和城市,会大大影响游戏的激烈程度。在游戏最初玩家都会得到一定数量的军队,然后必须通过战斗来完成任务或达成潜在目的。

如同其它策略游戏一样,《执政官》中的部队和军队指挥官也可以在战斗中获得经验,这些经验可以让军队拥有更好的装甲和战斗技能。同时,制作组还设计



了一些选项以便于指挥官控制军队,增加和给予军队一些特别的能力和阵型。游戏中的军队阵型及编制,是完全参考罗马时期的军队设置的,当然,为了使游戏更有趣更刺激,也适当地夸大了他们的某些特性。在这些兵种中,相生相克的关系非常明显,例如:长矛兵克骑兵,重步兵克弓箭手等,从中也变化出各种罗马时代的战术阵型:重步兵可以采用海龟阵型进行坚固的防守,长矛兵会半跪在地上抵抗骑兵的冲击,弓箭手可以射出火箭使村庄或者战斗机械燃烧等等。随着科技和部队的升级,玩家还将拥有许多特殊的军事能力,每个文明的军队都拥有一种或多种特殊的军事能力,例如:罗马有先进的阵型和武器系统;野蛮人有恐怖的战争嚎叫和定向冲突技能等等。

《执政官》将支持8名玩家在Internet或者局域网上一起游戏,多人游戏模式的玩法非常类似即时策略游戏,可以肯定每个玩家至少可以控制几百个单位,控制这么多的军队,并非是一件容易的事情,就要看大家的能力了!

《执政官》强调的就是"策略"两个字,玩家们必须学习整合自己的军队单位,善加安排,并设法发现敌方的弱点所在,游戏的难度也会随着关卡的进行而逐步增加,较富有挑战性。从新公布的游戏画面上看,《执政官》的画质已经相当不错了,希望它能越作越好!■



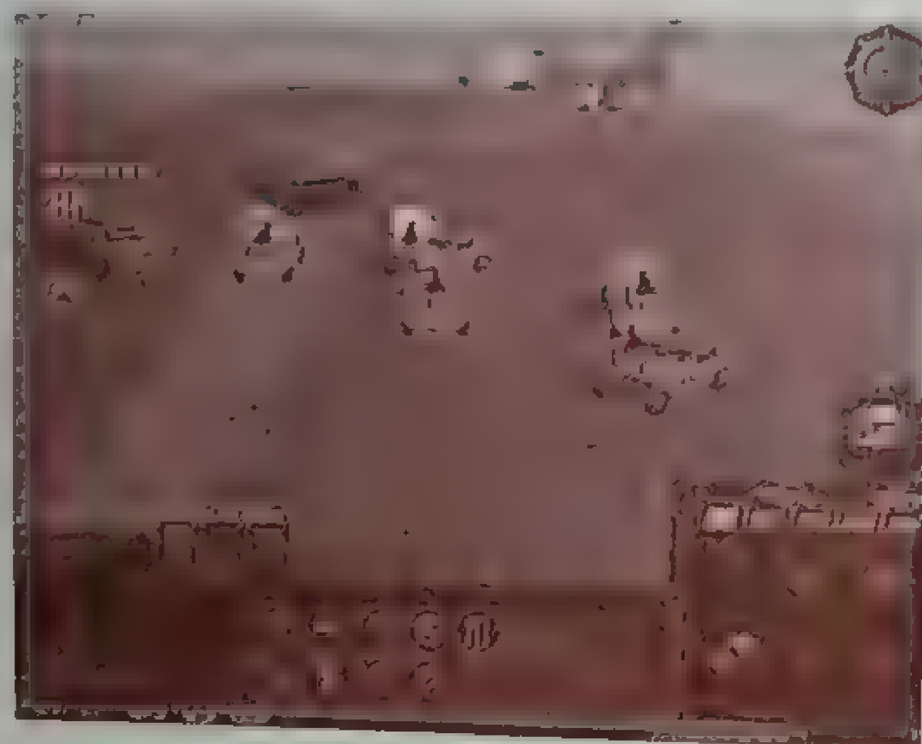
游戏名称：World War III Black Gold
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Reality Pump
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2001 年 9 月
期待程度：★★★★☆

文／今心 编辑／石子

TopWare Interactive 是一家非常有实力的游戏开发小组，其作品《地球：2150》及《月球计划》（The Moon Project）都是 RTS 中的精品。不过，由于各种原因，该小组于前不久解散，其中的几位核心成员随后单独组建了 Reality Pump 公司，《第三次世界大战：黑金》就是该公司奉献给玩家的首款电脑游戏。

《黑金》力求使玩家体会到真实的现代战争临场感，因此游戏的背景也由真实的战事演化而来。1991 年爆发的海湾战争，使西亚这个控制着全世界绝大部分石油蕴藏资源的热点地区，始终处于动荡状态。几年过去了，一直同美国处于敌对状态的伊拉克，逐渐从废墟中爬了起来，并且有继续对抗到底的打算。游戏的故事，便是由此衍生的。200X 年，伊拉克在新军事强人的领导下，使用武力切断了海湾通往世界各地的石油生命线，重新向以美国为首的西方国家宣战。此时此刻，西方国家与另一个军事强国俄罗斯之间，围绕着各种政治经济问题展开了激烈的争吵，海湾危机的重新爆发使得俄罗斯决心以武力reet西方国家让步，其庞大的战争机器也开始运转起来，一场围绕着石油控制权的第三次世界大战就此拉开了序幕。

在游戏操控方面，《黑金》较以往的即时策略游戏有很多明显的差别。比如，在游戏中没有基地的概念，所有任务关卡都是相对独立的，也就是说，当玩家指挥部队完成了某个关卡任务后，将立即接受新的任务，但是原先供玩家指挥的部队将不再参加战斗。与之相对应的是，游戏中的技术开发具有延续性，所有技术一经开发成功，在随后的任务中就可以直接使用，这无疑大大减轻了玩家以往从事各种重复劳动的压力。另外，为了加强游戏的真实性和策略性，游戏中的各种武器都具有可选择性，比如美军的武装直升机“阿帕奇”，在出任对地装甲反击任务时，可以携带“地狱火”反坦克导弹升空作战，而在与敌方武装直升机对攻时，则可迅速换装“毒刺”空对空导弹，扮演空中杀手的角色。在笔者的印象里，类似《黑金》这样可以迅速换装武器的设置非常少见。

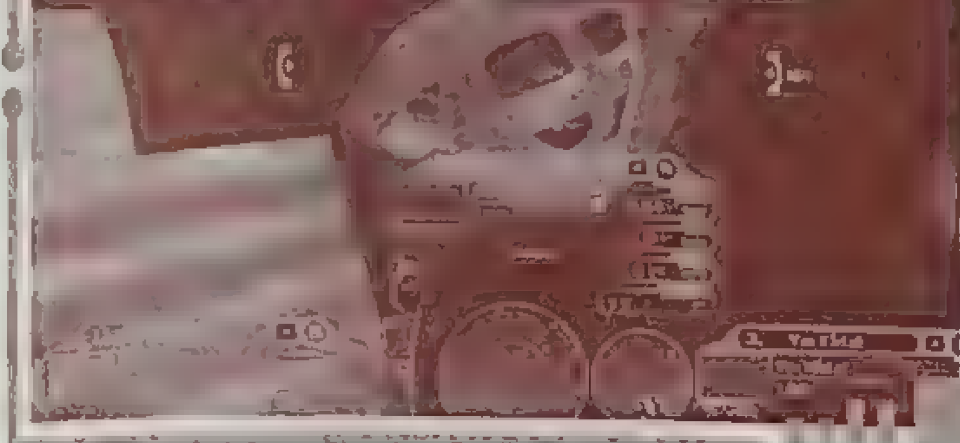


各国的现代化武器装备同时出现在游戏中，这无疑将成为《黑金》最大的亮点。游戏中，交战各方除了一些步兵的基本建制单位比较类似外，各自都拥有各自的一些先进装备，例如：美国方面最具代表性的武器有“艾布拉姆斯”主战坦克，由美国研制，因其性能优越，被作为北约国家的标准主战坦克使用，其在第一次海湾战争中声名大噪的 M1A1 更加出色，名副其实的陆战之王；“卡曼奇”武装侦察直升机，美军航空兵装备的最新型武装直升机，隐身性能突出，强大的攻击力足以对任何装甲部队构成致命的威胁；“爱国者”地对空导弹，第一次海湾战争中的明星武器，后经过不断改进，性能更加完善。俄罗斯方面以庞大的军工体系见长，其精尖武器包括“ZSU 自行高射炮”系列，最早成名于 1973 年第 4 次中东战争，与先进的地空导弹相比，它的造价低廉，密集的防空火力能够最大限度地保护本方的地面部队免遭敌方空中火力的袭击；“BM-21 火箭



炮”的前身就是著名的“喀秋莎”火箭炮，能够在短时间内为本方军队提供密集的炮火掩护，杀伤力惊人。伊拉克虽然在第一次海湾战争中损失惨重，但经过长时间的恢复，其军事力量得到了大幅提升，最具代表性的武器有“飞毛腿”弹道导弹，最令美军头疼的武器，如果其携带化学弹头，威力不可小视；“敢死队”是伊斯兰国家所特有的武装部队，典型的人肉炸弹，虽然残酷，但却能够让敌军防不胜防。

上述只是《黑金》中将会出现的极少部分武器，但从中可以看到，该游戏的确摆出了现代战争的派头，与即将上市的另一款同类游戏《真实战争》有着异曲同工之处。不过考虑到制作公司和发行公司的实力，笔者更看好《黑金》的前景，希望它能为竞争激烈的即时策略游戏市场带来新的亮点。■



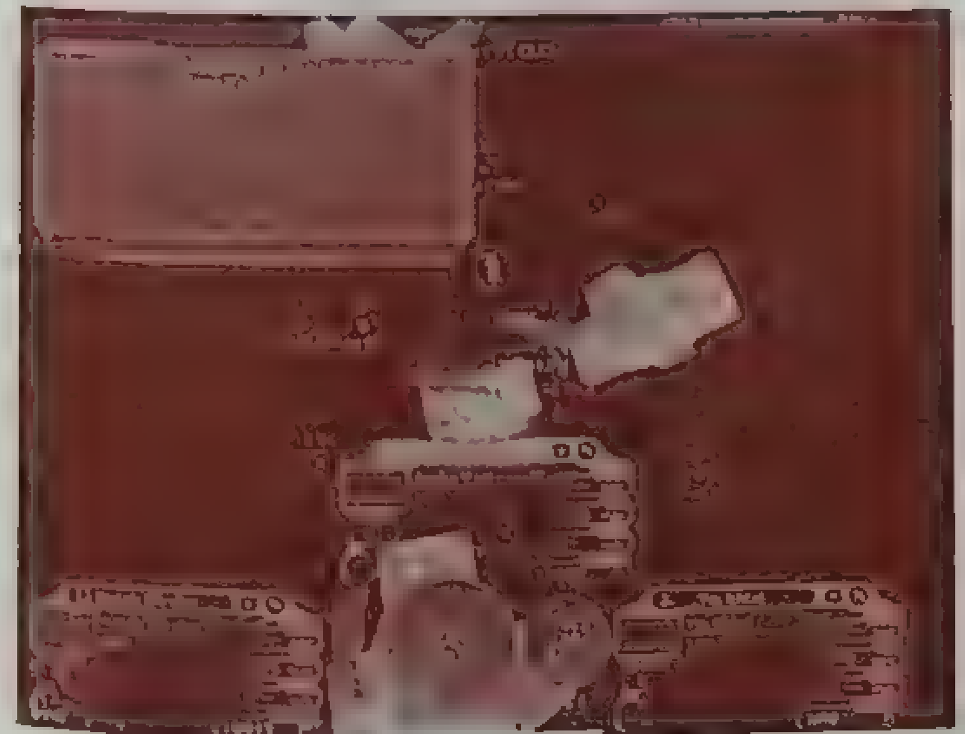
游戏名称：Ace of Angels
游戏类型：网络模拟[SI]
制作公司：Flying Rock Enterprises
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2001 年底
期待程度：★★★★

文／Hapiii 编辑／石子

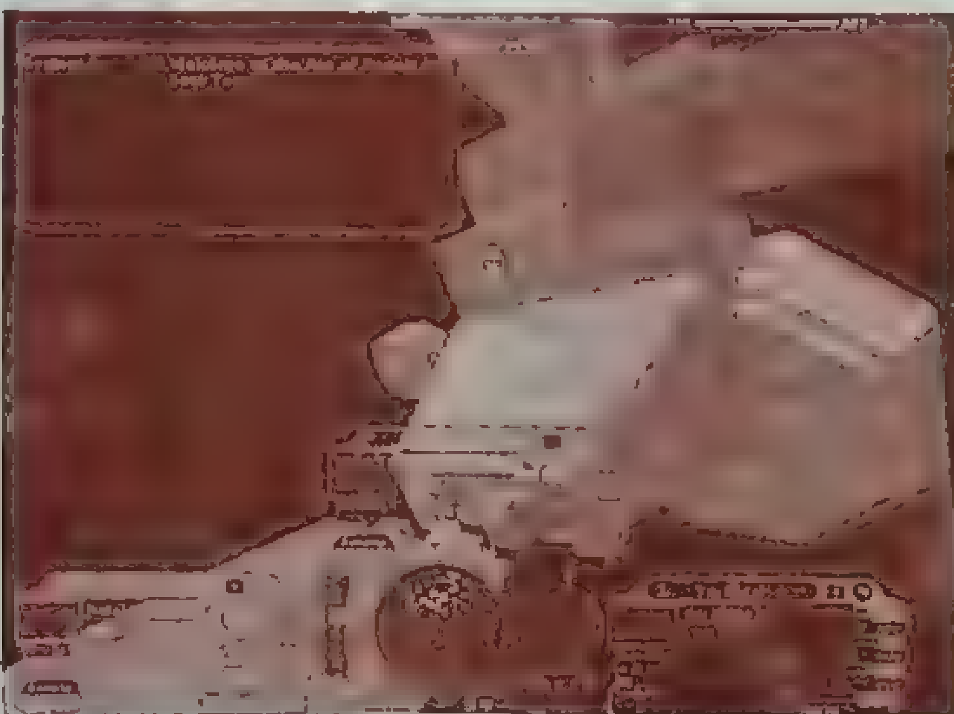
目前的网络游戏市场，几乎只有角色扮演类游戏在唱独角戏，非 RPG 类的网络游戏，屈指可数且它无优势可言。不过，Flying Rock Enterprises 公司却并不这么认为，他们正在努力开发一款在线太空模拟飞行游戏《天使杀手》（Ace of Angels），以期能打破这种唯 RPG 独尊的僵局。

1995 年，《银河飞将III》的诞生使无数太空模拟飞行爱好者陶醉其中，但是，如此优秀的游戏却没有多人联网模式，着实令人惋惜，于是，Flying Rock 决定利用蓬勃发展的互联网来制作一款线上太空飞行游戏。从 1996 年至 2001 年，制作组足足花费了 5 年的时间进行设计构思，最终诞生了一个不同于以往任何一款太空飞行游戏的另类作品。

《天使杀手》没有能够容纳数千名玩家的奇幻世界和神奇大陆，它的服务器设置每台只能容纳 200 名玩家在线。这似乎有碍游戏的娱乐性，但是别忘了，太空飞行游戏都是在高速状态下进行的，200 架高速飞行的战机已经是对服务器系统的极大考验了，况且玩家的电脑性能也无法承受更复杂的游戏环境。和传统的网络游戏一样，《天使杀手》也允许玩家建立行业工会和帮派，使更多的玩家能从中获得强悍的实力和更多的帮助。事实上，这两种组织形态有很大的区别，行业工会的组织结构更严谨，而帮派就显得比较随意和松散了。但是任何玩家想要在网络游戏中生存，就必须加入某个组织，齐心协力才能生存发展，而互相合作正是网络游戏的精髓。玩家在游戏中的职业就是飞行员，主要工作就是领取并完成任务然后返航。游戏中的物理模型系统十分完整，凭借 NASA 提供的真实太空环境资料，制作组为游戏专门建立了详尽而系统的太空飞行数据库，力求使游戏环境达到逼真的效果。当然，制作组也设计了不少简单的飞行操作系统，以照顾那些并不很狂热的普通玩家，虽然这并不适合真实的太空飞行环境。

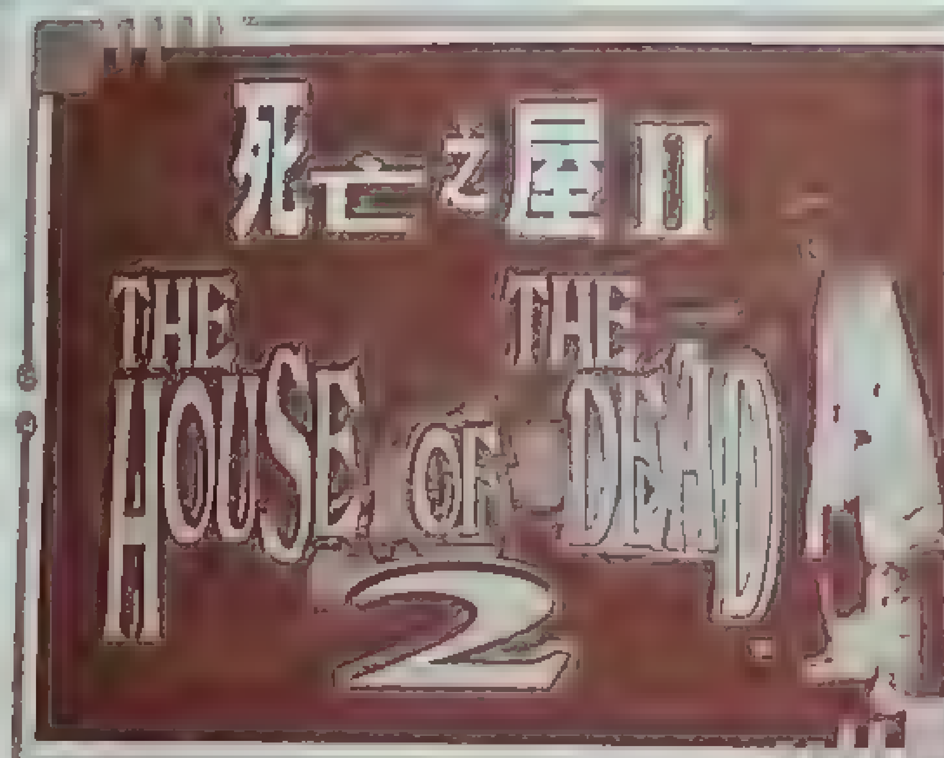


《天使杀手》的游戏背景就像一部充满了联盟间的政治斗争、神秘的外星生物、不断变化的疆域边界、动荡不安的庞大帝国的历史剧。公元 2499 年，人类已经充分掌握了星际航行技术，在宇宙中不再是孤独的生物群体了，他们正在努力地向宇宙深处扩张势力。游戏总共有 10 个种族可供玩家挑选，每个种族都有 14 个等级的飞行员编队，并拥有不同的武器和战斗系统。游戏最独特的设计是，飞行员可以利用很多维空间进行航行，每个多维空间都具有一定的能量和特性。当飞行器通过一些助推装置，进入某个时空断层时，多维空间航行就发生了。在《天使杀手》的众多未来科技中，最具代表性的是 3 种推进系统，每种系统都有其十分详细的理论依据和推断。第一种推进系统是利用太阳能的，进入时空断层的速度很缓慢，并且其返回正常空间的精确度很低；第二种推进系统通常安装在母舰上，有一定的作用范围，不仅能推动目标战机，而且也会把目标周围的所有飞



行器都推入时空断层；第三种是最普通的标准推进系统，只能推进单个目标。《天使杀手》中的星际航行原理和传统的太空飞行游戏不一样，传统的星际航行通常是利用虫洞原理进行点对点的传送，而这个游戏更像《巴比伦 5 号》（Babylon 5），玩家必须亲自驾驶飞行器飞至一个预先设定的目的地，然后摆脱推进系统的影响进入断层。

目前，《天使杀手》所面临的难题是：以剧情为基础的巨大战役如何能够维持更长的时间？当游戏满负荷承载 200 名玩家的时候，画面品质和游戏速度将如何保证？解决了这些棘手问题，这款在线太空模拟游戏也许会取得更大的成功。■



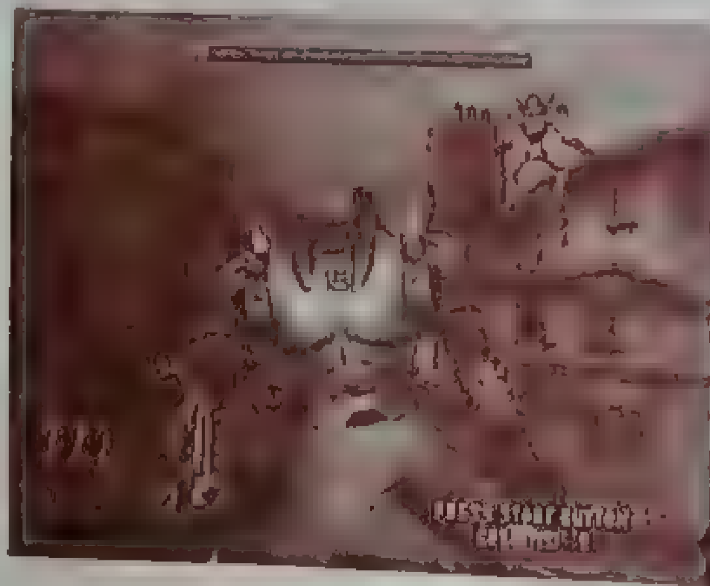
游戏名称:Dead Of House 2
游戏类型:动作[AC]
制作公司:SEGA
国内代理:天人互动
语言版本:简体中文
上市日期:2001 年 10 月
期待程度:★★★★

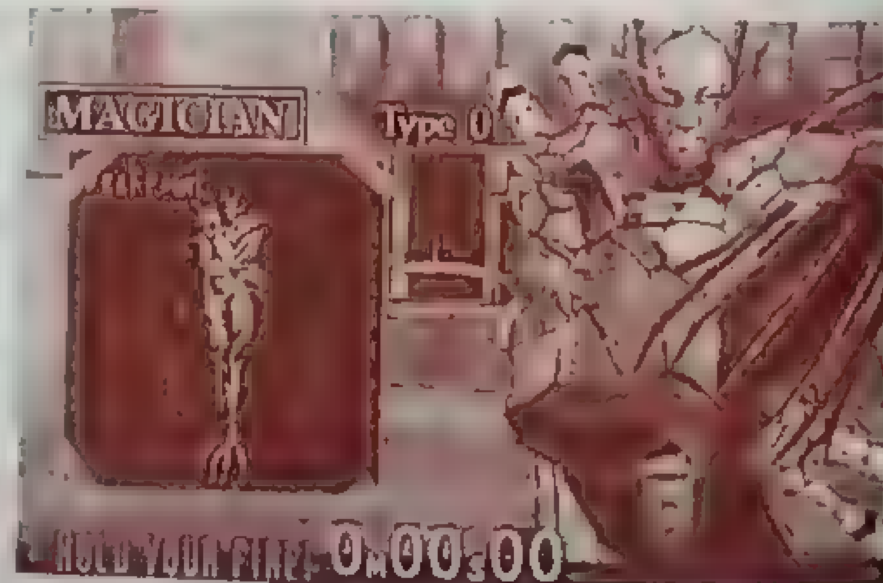
文/小兰　编辑/石子

当死亡的阴影笼罩在你头上的时候你会做出什么反映？是拔枪还击还是了断残生？如果你对自己的能力心里没底，那么还是离这款游戏远一些的好，因为《死亡之屋II》是给强者玩的游戏。说起《死亡之屋》，国内的玩家应该不会陌生，作为世嘉在 94 年推出的街机大作，很多玩家都曾为它痴迷和疯狂。转眼几年的时间过去了，这款经典的恐怖游戏终于推出了第二代作品，并以最快的速度移植到了 PC 平台上，令喜欢它的玩家们雀跃不已。据悉，《死亡之屋II》将由国内天人互动公司代理并进行汉化，那些因语言障碍而玩得一头雾水的玩家们，终于可以完整地了解这款游戏的故事内涵了。



玩过《死亡之屋》的朋友，一定还记得游戏里那些凶残狡猾的怪物吧。那些满地乱爬的吸血虫和行动如风的终极 BOSS，令人防不胜防。而在《死亡之屋II》中，更多威力强大的敌人将再次挑战你的反射神经，除了遍地都是的僵尸和水鬼之外，玩家还将在游戏中见到巨剑武士、生化合成人、铁面僵尸等拦路鬼，这些家伙比一代的敌人更奸诈，巨剑武士会用手中的巨剑挡住你射出的子弹，然后趁你不备时给你一剑，而生化合成人则可以隐身，除非它要攻击你，不然是绝对不会现身的。当然，《死亡之屋II》除了对普通敌人进行了一些调整之外，还对游戏里的 BOSS 进行了全新的打造，其中包括可以操纵无头骑士的半鸟人，手持电锯的铁面巨人以及集合了所有 BOSS 优点的关底 BOSS，它会在瞬间将前面几关中的 BOSS 扔将出来，联手对付你。那些总是抱怨打关底太容易的玩家，这下可以过瘾了。



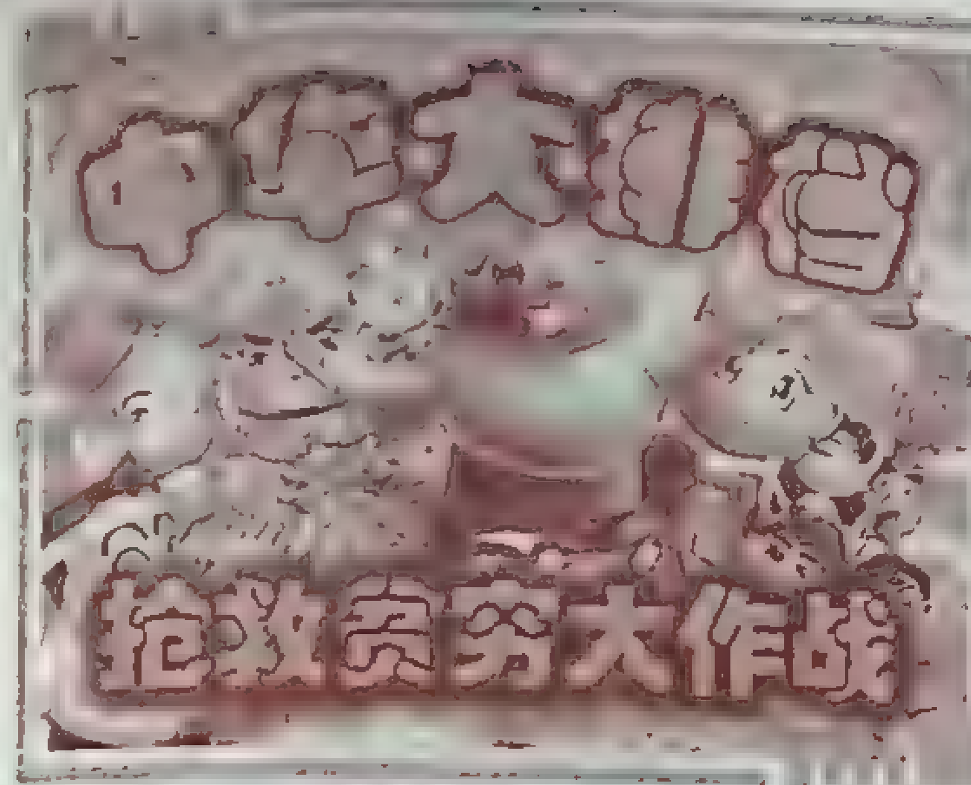


《死亡之屋II》的剧情发生在一个小镇里，当主角来到这里时，几乎所有的居民都已变成了僵尸。一个半鸟人捣毁了主角的汽车，把他困在了这个充满死亡气息的小镇里，为了生存，主角不得不拔出手枪杀出一条血路。与一代相比，《死亡之屋II》的剧情显得更复杂，玩家每过一关，都会从过场动画中得到一些线索。在一代的剧情中，主角始终都是孤军奋战，最多也只有几个幸存者一起逃命；而在二代的剧情中，玩家将得到两位身手敏捷的同伴的协助，通过他们的提示，拨茧抽丝般的一步步走向整个事件的最后主使。当然，所有的冒险过程，还是要靠玩家独自去完成的。

由于这次玩家所操纵的人物将在小镇里进行大范围的活动，单靠主角的两条腿走来走去，似乎不太实际，所以在游戏中，玩家将根据剧情的需要驾驶汽车和快艇，当然在驾驶的同时还要开枪干掉四周的怪物。此种设计虽然没有什么新鲜的地方，但是至少使剧情发展变得更真实，同时也增加了一些游戏的乐趣。

当《死亡之屋》PC 版推出时，其图象引擎只能支持 3DFX 系列的 3D 加速卡，因此很多玩家都是忍受着那不堪入目的画面来进行游戏的。此次的《死亡之屋II》PC 版，相对一代就好很多了，它几乎支持市面上所有的 3D 加速卡，玩家们不必再为游戏画面的显示不良而担心了。当然，有了 3D 加速卡的支持，并不等于游戏画面就完美无缺了。也许是笔者太挑剔，在体验游戏试玩版时，总觉得人物和特殊物品之外的背景环境，依然比较粗糙，好像是软 3D 的效果，但是俗话说得好，有弊就有利，虽然游戏的背景不是很令人满意，但是游戏中的 3D 人物确实制作出色，尤其是人物的脸部表情，相当逼真，令人很难相信这是一个游戏中的人物面孔。

总体来说，《死亡之屋II》确实是一款经典的射击游戏，但是对于那些不喜欢血腥暴力的玩家来说还是敬而远之吧。如果你是《生化危机》等恐怖游戏的忠实玩家，那么该游戏绝对是不容错过的。■



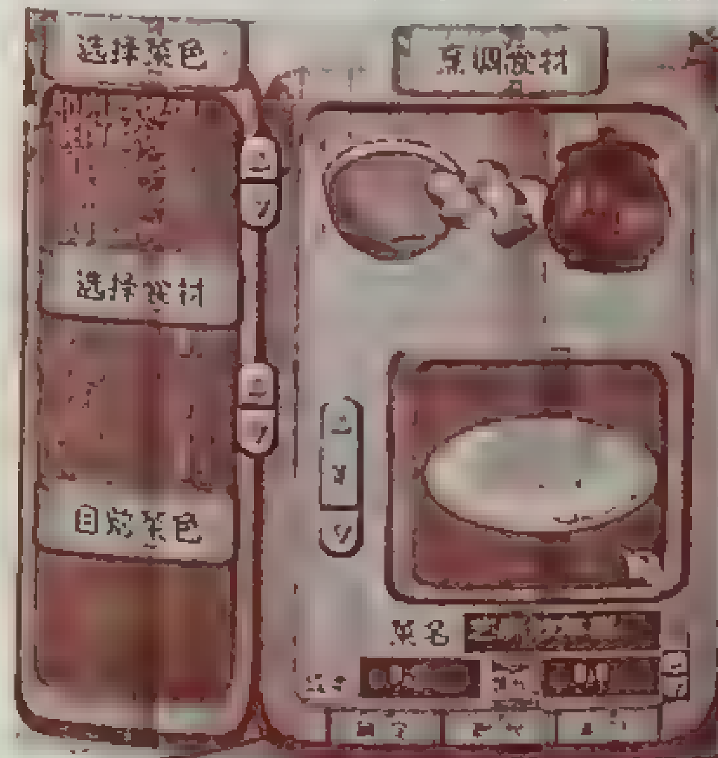
游戏类型:策略[ST]
制作公司:宏申信息
国内代理:华彩软件
语言版本:简体中文
上市日期:2001 年 9 月
期待程度:★★★☆

文/卡西斯　编辑/石子

欢乐与美味并存，简洁明快与趣味休闲相融，是美食类模拟经营游戏的流行诀窍，也是玩家在众多的西餐厅、中餐馆、拉面屋中不亦乐乎的主要原因。不过，这些游戏往往一开始便购地买屋、招贤纳士，真正靠玩家白手起家的不多。这次，一款以街头夜市为主题的《中华大排档》即将问世，它的特色就是五花八门的夜市小吃，以及挑战玩家经营实力的个人奋斗历程！在游戏中，玩家将从最小的夜市烧烤摊贩做起，直至发展成为遍布各大城市的美食连锁店！

《中华大排档》的任务模式共分三个阶段，分别发生在 10 个不同的城市之中。每个城市都有各自的市场特色与消费喜好，在经营时玩家必须仔细观察，找出最适合该地区的小吃种类。游戏中共有食材 100 多种、调味料 10 几种，可供玩家调配出 4 大类美食（小吃、甜点、点心、面食），200 多道风味独特的地道小吃。除此之外，还有煎、煮、炒、炸、烤……等 7 种烹调方式，保证让所有的烹饪爱好者们乐此不疲，废寝忘食。就算对烹调一窍不通也不必担心，游戏中玩家可以四处打听情报，学习不同手法的菜色烹调方法。玩家每研制出一道新菜，都会有相应的菜式图片及美味度，若能烹调出五星级的小吃，也许会让摊位顾客大排长龙哦。但若是胡乱调制，难保不出现“猪饲料”这样的垃圾菜式。此外，游戏中还有一道隐藏的料理——传说中的“暗黑料理”，至于它的奥妙，则需要玩家自己来体会了。





游戏的人物设定趣味十足，一开始时玩家可以从 10 几个饶富特色的主角中选择自己的形像。每个主角能力和特长都不尽相同：有中年失业的欧吉桑、槟榔西施转行的小辣妹、情场失意的小帅哥、IQ180 的计算机骇客等等。这些人每个都有其悲惨的故事背景，期望转战夜市来摆脱贫穷。

《中华大排档》的游戏场景夜市皆由 3D 架构，最大的特色是夜市场景中会出现形形色色的人群，男女老幼来来往往，将嘈杂喧闹的街头夜景表现得淋漓尽致。



而玩家还可以点选进入自己的摊位，观看顾客们在摊子前排队消费的景象。至于是人排长龙还是门可罗雀，那就要依玩家的经营功力而定了。市场调查是经营模拟游戏制胜的关键因素，在《中华大排档》中，顾客满意度将直接显示在画面右上方，他们对玩家烹调手艺的评价将直接影响到游戏的剧情发展哦！游戏中有不少隐藏着的“特殊顾客”，这些人有的能让玩家海捞一笔，有的却会大搞破坏，令玩家伤透脑筋。

夜市摊贩的生活有苦有甘，在《中华大排档》中，玩家可能会面临警察叔叔的取缔、黑道大哥的勒索、摊位失火、蟑螂大军来袭等等打击，但也有可能遇到媒体采访或涌入观光客、接受观光局表扬等幸运事件。意想不到的爆笑事件能让你拍案叫绝，捧腹大笑！

《中华大排档》的游戏配乐制作相当用心，有滑稽、有热闹、有感动，绝对曲曲动听，值得你细细品味。此外游戏中还穿插数种轻松小游戏，让你放松生活中紧绷的神经，发出会心的一笑！■





游戏类型：网络角色扮演[illegible]
制作公司：ACTOZ
国内代理：圣教士
语言版本：简体中文
上市日期：2001 年第三季度
期待程度：★★★★

文／蚕宝宝　编辑／石子

2001 年暑假，注定将成为这个“网络游戏年”的高潮。在炎炎夏日的烘烤下，一款款全新的网络游戏令玩家眩晕了无数次。如今，亚联游戏和圣教士也来凑热闹，推出了武侠网络 RPG《千年》的续作《千年 II 侠众道》。

进入新游戏，玩家将会诞生在月牙村、狼烟部落或烟贝村中，这是游戏初期练功升级的好地方。玩家需在这里练至 20 级，方可自由活动出村冒险。当然，如果想提前离开，也可以用 100 钱加 1 个熊胆去找夫子换得船票，经渡口来到“儒生村”和“木册村”一游。



《千年 II》中新增了一个 30 级以上玩家的练功区域，位于长城以南（138，267）的狐狸洞。这里是前作中著名的 L 型修炼洞窟入口，开放时间为 30 分钟一周期，每次 5 分钟。此洞分为中央入口、集散地一、集散地二、肉仓库和集会广场 5 个地点，分别安排了 4 个全新的任务等待着玩家去挑战。在此，玩家还将获得许多新增的物品及装备，诸如狐狸爪、狐狸皮、狐狸骨头、骨钥匙、红玫瑰、妖华经、透视符、打火石、狐狸拳套、狐王长靴和狐狸裘等等。为了方便玩家出入，狐狸洞中还设置了前往良人部落、儒生村、侠客村、双华客栈的四方地符传送门。

游戏中，玩家将会遇到 4 个出身不同性格迥异的 NPC：生活在[illegible]森林的牛俊、牛美两兄妹，喜好养犀牛，身上[illegible]有灵脊相伴，同时，牛美还是一个优秀的骨头手工师，打造的骨钥匙堪称一绝；中央市场的风儿是位好好先生，他会帮助玩家锻造物品，打造骨钥匙；酒母是九尾狐的化身，平时会在狐狸洞附近酒家卖酒，她期待有一天可变化成人类，“笑语殷殷酎清酒，幽幽灵狐盼成仙”正是她生活的写照。此外，《千年 II》中还新增了几种怪物，火狐狸是最低等的狐狸精；白狐狸则较高级，拥有两阶段变身能力，死后才会现出原型；死狼女有实、虚两种形体，实体必须触发事件才会现身，死后会随机掉一项物品，而其虚体则经常出现在集会广场上，虽然没有攻击力，却有补血、潜形等法术，属于比较难对付的类型；妖华乃被困在狐狸洞中的妖精，主体不会攻击人，但[illegible]

[illegible]

此次，全新的技术职业系统将是《千年 II》最耀眼的[illegible]职业包括：打铁师、练金术师、炼丹术师、料理师、美容师、裁缝师、占卜师和炸弹师 8 大类。其中，打铁师是最基本的职业，他们可以利用石头、木材或金属制造各式各样的基本道具、装饰物品、劳动工具、箭和暗器等等，如果没有打铁师制造的基础道具，其他职业也无法制造出自己独有的物品和装备，而打铁师制作的木娃娃、石娃娃、草席娃娃等修炼式劳用品以及可以增加人物技能的装饰物品，也都是游戏中的抢手货。练金术师是修改和制造铁器的专家，主要的制作修改对象是游戏中的 5 类兵器拳甲、剑、刀、枪和弓，但是对防御类物品无能为力。炼丹术师可制造毒药与试剂，并拥有制作恢复剂和治疗剂的技术。料理师是制作补品及解毒食品的能手，游戏引入了全新的“免疫力”概念，也就是说，所有药物都有毒性和药效减退的特性，不过料理师做出来的食品是不会药效减退的；若是他们将毒药放在食物中，恰巧被你吃了，那就只能祈求上天保佑你了；美容师是染色、制作假发和纹身的高手，虽然无法影响角色属性，但要想在人物外型上表现个性，那就非靠他们不可；裁缝师是制作修改衣物、服饰的能手，他们制造的服饰都有一定的防御度；占卜师可以制作游戏中的所有卜咒，但每张卜咒只能使用一次；炸弹师可制造地雷和炸药，并拥有隐藏地雷的能力，如果不小心踩到……炸弹师技术等级越高做出来的东西破坏力愈强。

据悉，国内所有的《千年》服务器将于近期进行改版，而《千年 II 侠众道》的客户端会通过各种渠道亮相于玩家面前，届时玩家们可能又要眩晕一次了。■

本月欧美精彩游戏上市预览

Sep 2001

滑板场大亨（Skate Park Tycoon）

游戏类型 策略
类似游戏 高尔夫球场大亨
制作发行 Activision Value

日

已经记不清这两年究竟诞生过多少“大亨”了，不知现在刮的什么风，欧美的经营模拟游戏，都喜欢冠个“XX 大亨”的名号，仿佛除此之外就不能表现游戏的乐趣似的。

大亨泛滥指数 ★★★

无尽的使命三部曲（EverQuest Trilogy）



游戏类型 网络角色扮演
类似游戏 无尽的使命
制作发行 Verant Interactive/ Sony Online Entertainment

17日

和《网络创世纪》齐名的在线 RPG，并不是没有比他们更早的在线游戏，但取得成功的却寥寥无几。国内方兴未艾的网络游戏市场经过洗牌以后，估计也会如此

屹立不倒指数 ★★★★☆

占领美国（Rails Across America）

游戏类型 策略
类似游戏 铁路大亨
制作发行 Flying Lab Software/ Strategy First Inc

18日

虽然是一个铁路建设经营类游戏，但是去除了了烦人的财务状况、资金管理，最适合不喜欢动太多脑筋的人自娱自乐。

简简单单指数 ★★★☆

蜘蛛侠（Spider-Man）



游戏类型 动作冒险
类似游戏 爱丽丝漫游魔境
制作发行 Gray Matter/ Activision

18日

根据美国家喻户晓的卡通人物故事改编的游戏，即使有瑕疵也会广受关注的。不过，国内玩家就不一定会喜欢这种整天用一根细绳吊来吊去的家伙了，好在目前正由吴宇森执导拍摄同名电影，应该可以扩展一些知名度吧。

藉藉无名指数 ★★★☆

冰　球 2002（NHL 2002）



游戏类型 运动
类似游戏 冰球 2001
制作发行 EA Sports

20日

经典的冰球游戏系列，和 FIFA 系列 NBA 系列一样深入人心，尽管冰球运动在国内仍未普及，但体验游戏的人却不在少数。

竞争激烈指数 ★★★★☆

一级方程式赛车 2001（F1 2001）



游戏类型 运动
类似游戏 一级方程式 2000 赛季
制作发行 EA Sports

20日

只要是体育游戏，EA Sports 就不会放过，奇怪的是 2001 系列产品居然到这时候才发行，不象他们的一贯风格哦。

品质保证指数 ★★★★

摩托英豪 III（Moto Racer 3）



游戏类型 运动
类似游戏 疯狂摩托 II
制作发行 Delphine/ EA Sports

21日

身为流行赛车游戏的后续作品，那种超爽的狂飙感觉能否重新返回，将是玩家注重的内容。不过，如今的游戏越来越推崇 3D 效果，也越来越缺乏速度感了，不知道改变了环境的本作能否得到玩家的认可。

疯狂不再指数 ★★★☆

红色警戒 II 尤利的复仇（Command & Conquer Yuri's Revenge）



游戏类型 即时策略
类似游戏 红色警戒 II
制作发行 Westwood Studios/ Electronic Arts

25日

作为《红色警戒 II》的资料片，保留了前作的一贯风格，漂亮的画面、平衡的兵种以及任性又变态的剧情设定。虽然游戏本身颇为经典，但是只要一招惹政治，就别想有好下场。估计该游戏依旧会被拒之国门外了。

冥顽不灵指数 ★★★★☆

本月欧美精彩游戏上市预览 Sep 2001



格拉苏:龙的后代(Gorasul Legcy Of The Dragon)

游戏类型 角色扮演

类似游戏 北欧神话

制作发行 Jowood

25日

讲述一个龙的后代拯救世界的故事，老外为什么总喜欢用龙来做文章？可惜了中国的国粹啊……

中为洋用指数 ★★★



光芒之池典藏版(Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor - Collector's Edition)

游戏类型 角色扮演

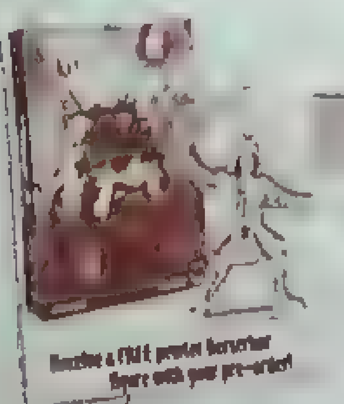
类似游戏 博德之门

制作发行 Stormfront Studios/ Ubi Soft

25日

典藏版紧跟着游戏发行，自然有不少令人垂涎的好东西：原声大碟、原著小说、人偶等等。总之是国产游戏永远难以企及的。不过，国内玩家恐怕是无福享受如此精良的好东东了

可望不可及指数 ★★★★☆



暗黑王座(Throne of Darkness)

游戏类型 角色扮演

类似游戏 暗黑破坏神

制作发行 Click Entertainment/ Sierra Studios

25日

剧情和技术都有吸引人之处，就是同类型游戏实在太多，很难脱颖而出。当然，Sierra 的眼光还是值得相信的。

千里马指数 ★★★★



强手大富翁(Monopoly Tycoon)

游戏类型 策略

类似游戏 大富翁

制作发行 Infogrames

25日

又是一个大亨类游戏，而且本身就都是"强手"，强手中的大亨，大概就是高手高手高高手了

强手林立指数 ★★★



哈利·戴维环游世界(Harley Davidson Race Around the World)

游戏类型 运动

类似游戏:哈利·戴维:极速之轮

制作发行 Canopy Games/Infogrames

25日

哈利·戴维是多少少年心中的梦啊，《魔鬼终结者》中施瓦辛格的超酷造型也令人难忘。只有游戏才能够帮助玩家圆各种梦想，至少这样的重型机车在我们的城市是无用武之地的。

Cool 哥指数 ★★★



目标锁定(LOCK ON MODERN AIR COMBAT)

游戏类型 模拟

类似游戏 雷鸟战机 IV

制作发行 Ubi Soft

28日

虚拟的美俄空战是所有飞行游戏玩家的最爱，可以使用世界上最先进，甚至是幻想中的梦幻战机进行对战。但愿不要又触犯了什么天条……

强强对话指数 ★★★



改装车大赛精英(IHRA Drag Racing Main Event)

游戏类型 运动

类似游戏 IHRA 改装车大赛

制作发行 Valusoft

4日

世界上最高时速的赛车运动，也许是世界上最快的交通工具了，因为很多车辆都用了喷气机的引擎。

更高更快指数 ★★★

跳票通告板

上市日期	游戏名称	制作发行	跳票指数分析
9月15日	巫　术8(Wizardry 8)	Sirtech Canada Ltd./3DO	第4次跳票 持续时间6个月
9月15日	魔法师传奇II魔法艺术(Magic & Mayhem: Art of Magic)	Charybdis Ltd./ Bethesda	第2次跳票 持续时间5个月
9月18日	伊甸园计划(Project Eden)	Core/ Eidos	第3次跳票 持续时间7个月
9月25日	光芒之池(Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor)	Stormfront Studios/ Ubi Soft	第2次跳票 持续时间3个月



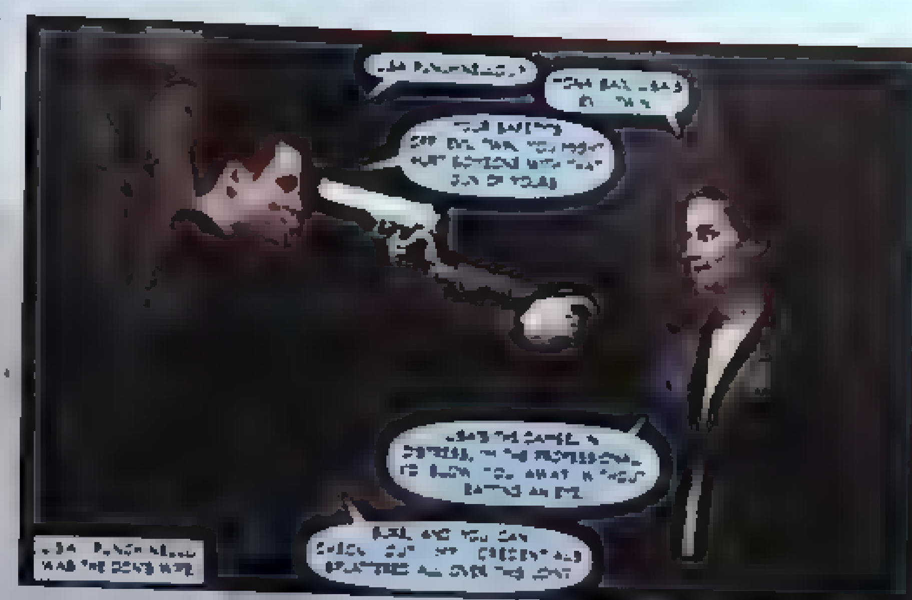
MAX PAYNE

吴氏美学游戏化

英雄本色

文 / 苹果熟了　编辑 / 东东

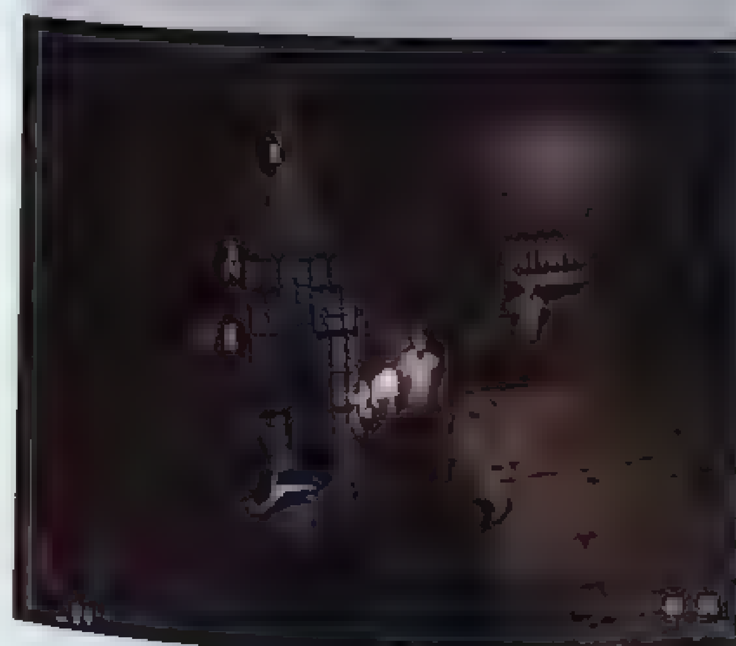
迄今为止最具"动作性"的游戏堂堂登场了。这款名为"Max Payne"的第三人称动作游戏在神秘地开发了三年多以后，终于向全球玩家交出了一份不错的答卷。



双枪对峙:吴氏电影中的经典镜头

正如游戏的中文译名大胆地借用了经典电影《英雄本色》的名字一样，游戏本身也毫不避讳地参考了"暴力美学大师"吴宇森电影中的许多元素，甚至在游戏中安插了一个叫 John Woo(吴宇森)的黑社会分子，颇为搞笑。吴宇森版《英雄本色》中周润发双枪扫射、子弹如雨的场面，优美的慢镜、飞身射击之类的镜头，在游戏里表现得淋漓尽致。

游戏中多角度的拍摄一个人物，配以动作迟滞的特效手法让人想起另一部经典电影《黑客帝国》。与以上特效相关的游戏系统极富创意："bullet-time"(子弹时间)系统是用来表现游戏中主角慢动作效果的，它采用鼠标右键激活，另有时间沙漏控制有限的使用时间，是游戏中最迷人的地方，加上所谓的"shootdodging"方式就可以做出各种前滚后翻、左右腾挪的超级动作。而所有复杂漂亮的动作只需简单的操作就可以轻易使出。这些是以往的任何游戏都不能给予我们的。



和这些复杂动作相反的是，游戏的过程简单明快，不需要过多的寻找过关条件，不需要没完没了的寻找开门钥匙(整个游戏中只有两处需要钥匙开门)，没有迷宫式的场景设计，故事线路是单线式的，没有过多的动作按键。这些表明游戏的设计就是着墨于动作性，而不是解谜性，不会让你有摸不着头绪的地方，不会有走投无路的感觉，有的只是畅快淋漓。游戏中的一句台词恰好反映了这种理念："I made like CHOW YUN FAT(周润发)"。

游戏拥有的引擎是出色效果的保证，《英雄本色》的画面效果胜过了同类型的几部大片：《杀出重围》、《无人永生》和《终极刺客代号47》。尤其让有破坏欲的玩家高兴的是，所有的物品都可以破坏。很多细节考虑得完全符合现实，例如：游戏中的自动售货机可以卖出饮料(但好像不能拿来喝)，但遭破坏后，就停止工作了。厕所里的马桶也可以由你按键冲



流。打中了大队人马，[illegible]西就会[illegible]，[illegible]力[illegible]，[illegible]人…，[illegible]，最后连什么没有了。在一些大厅中，我特别爱打射其中的柱子，那种碎裂与弹壳乱飞的感觉，真让人有奇名·李维斯在《黑客帝国》中的超酷感受。人的脸部设计得非常精细，动作表现也很细腻，主角受伤后，会随着受伤的程度而逐渐呈现出动作迟缓，跑动困难，捂住腹部，一瘸一拐的情况，十分逼真。敌人的受伤也有相应的方式表现，而且子弹击中敌人身上的不同地方造成的损伤差异明显。



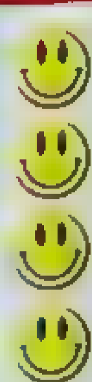
复仇之神 Max Payne

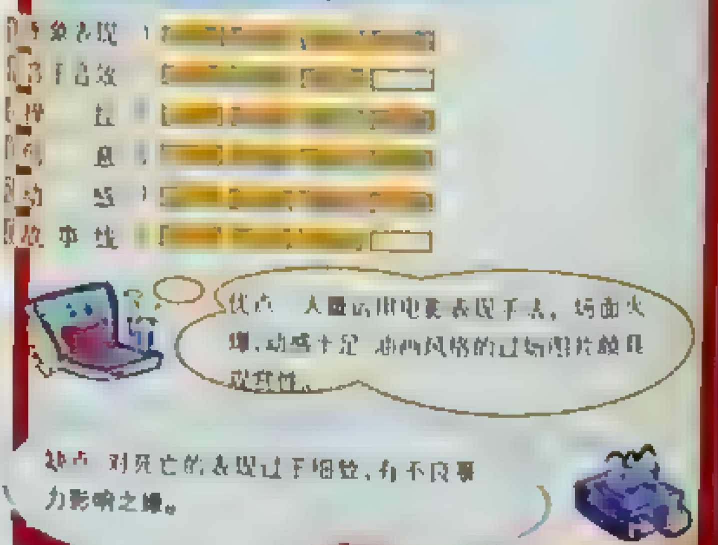
和一般的动作游戏一样，Max Payne 有多种不同威力的武器可以使用，包括棒球棒、铁管、沙漠之鹰手枪、巴莱塔手枪、霰弹枪、闭式锯齿霰弹枪，Jackhammer 全自动霰弹枪、英格拉姆型手枪、M4A1 柯尔特式自动手枪、远距离狙击步枪、M79 榴弹枪、手雷甚至还有"莫洛托夫鸡尾酒"（二战中苏联士兵广泛使用的一种燃烧瓶）。不同武器使用的感觉都很到位，配合音效也颇具震撼力。AI 相当聪明，Max Payne 能够使出的飞身或滚翻射击之类动作，敌人同样也行，而且他们的听觉相当灵敏，很容易感知你的逼近。

《英雄本色》出色的画面表现并非仅仅在高分辨率的时候才可以看到，最低的 640x480 的分辨率得到的画面效果也很不错。而且游戏对配置的要求不是很过分，标准配置的机器运行游戏的流畅程度令人满意。当然，高配置机器自有它用武之地：进入游戏，你就会发现各种设置项目很多，除了平常的画面分辨率、显卡、3D 加速方式选择外，从"过滤方式"、"雾化效果"到"材质"、"细节限制"等等，有 20 多项画面效果和音响效果让你自由设置，足以让你的爱机大显身手。

除了"吴式美学"以外，游戏还在其他一些地方借鉴了电影的表现手法。譬如游戏两次采用梦境效果来表达 Max Payne 思念妻儿、痛不欲生的情绪，细致刻画了人物的心理变化，使 Max Payne 的形象更加生动饱满。关卡之间的串场也采用了少见的多格漫画和动画结合的方式，增强了游戏的故事性和完整性。最后，在游戏的说明书中，我看到了 Dimension Films 和 Collision Entertainment 已经着手筹备游戏的电影版本，而 Max Payne 的最新历险也已开始制作的消息。看来，Max Payne——一位新游戏英雄诞生的前奏已经响起。■

英文名称 Max Payne
出品公司 Remedy
国内发行 新天地
发行版本 1 CD / Win9X、WinME、Win2K
类　　型 动作 / 冒险［AC/AD］
最低配置 PII450/96MB、16M 3D 显卡、4 速光驱、540M 硬盘
推荐配置 PIII700/128MB、32M 3D 显卡、8 速光驱、850M 硬盘
3D 加速卡 D3D/Glide/OpenGL
3D 声效卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制 鼠标＋键盘
出品日期 2001.7
官方网站 maxpayne.godgames.com

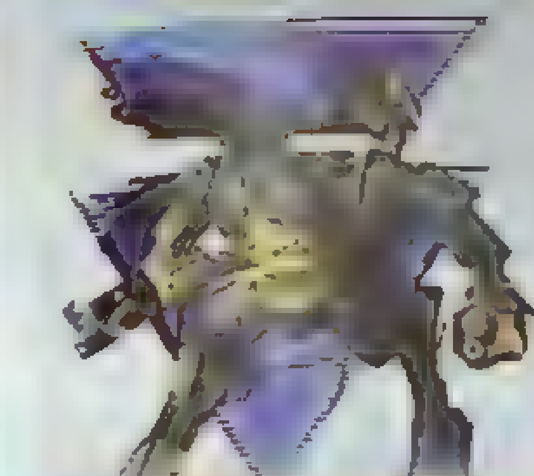




画面表现、音乐音效、操控、创意、动感、故事性

优点：大量运用电影表现手法，场面火爆，动感十足，亦西风格的过场图片颇具观赏性。

缺点：对死亡的表现过于细致，有不良暴力影响之嫌。



MECHCOMMANDER2

为钱也疯狂！

機甲指揮官 II

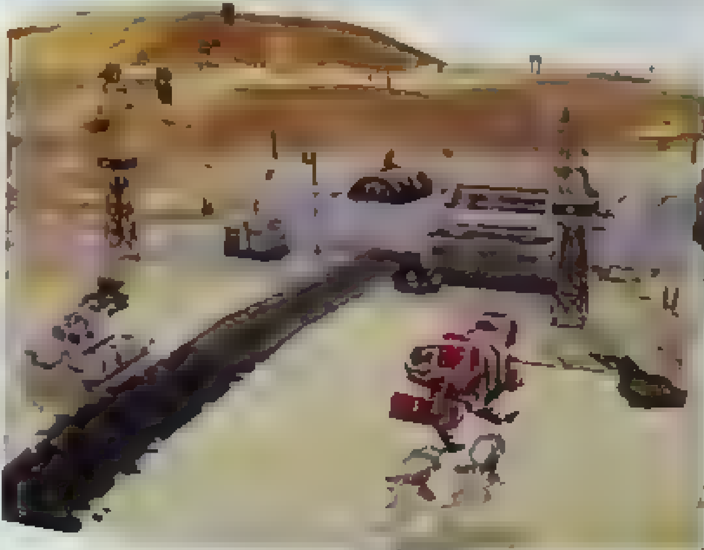
文 / 姜涛　编辑 / 游骑兵

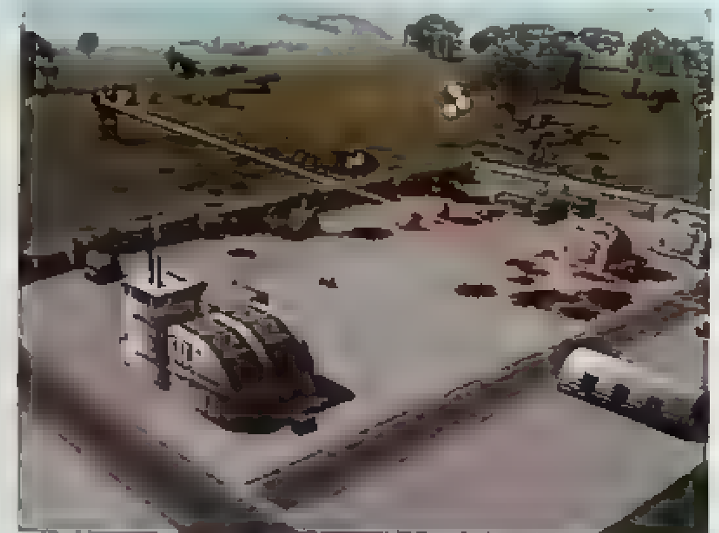
玩过《机甲指挥官》（Mech Commander）的玩家一定还记得，这个有着诸多创新之处的游戏在 1998 年面市的时候曾经引起不小的震动，当然它的毛病几乎和优点一样明显——过高的配置要求和略显粗糙的游戏画面使它难以流行。随着 PC 硬件的飞速更新换代，原本制约游戏普及的瓶颈已不复存在，《机甲指挥官 II》全新的 3D 引擎，给我们带来了视觉上和策略指挥上的双重冲击。

游戏的故事情节依然很老土，无非是在遥远的未来（公元 3063 年），资源枯竭，人类开始争夺对某个地带的控制权，从而引发两个派别的争端。你扮演的是一名机甲指挥官，指挥你的雇佣军投入到这场战斗中去。

与"机甲战士"系列（Mech Warrior）不同的是，这次你不是坐在机甲里面作战，而是站在司令官的角度指挥不同的机甲进行战斗。你不能像在其它即时策略游戏那样在战斗中制造机甲，或者依靠人海战术冲垮敌人，而只能通过小心谨慎地完成任务获得的金钱，去更换、购买机甲零件，培养骁勇善战的机甲驾驶员。每一位机甲驾驶员都有相应的经验值系统，通过不断的战斗，他们可以通过升级而具有某些特殊的技能，从而在战场上发挥意想不到的作用，换句话说就是"兵不在多在于精"。作战时也偏重战术的指挥（具体战斗操作）而不是战略指挥。

既然是 3D 的画面，那些爆炸时的光影、烟雾效果如何华丽就不必多说了，笔者觉得地形和建筑物和以往的 3D 即时策略游戏相比并没有太大的改进，多边形的数目不是很多，给人一种不是很真实的感觉。但机甲的造型非常酷，甚至被击中后的细节也都细致入微（包括机甲被毁前驾驶员的弹射）。此外，那





些身高马大的机甲压倒一片片的树木、残忍地践踏敌方士兵等镜头都给人留下深刻印象，诸位玩家可以自己细细品味。

游戏没有采用战雾方式，而是选取了类似模拟游戏的那种索敌模式，也就是说发现敌人要依靠机甲自身的探测器，在达到目视范围之前，只能看到红色的信号图标，根本不知道对方是一辆汽车、一辆坦克还是一部机甲，随着距离逐渐接近，图像引擎会用 alpha 效果——由无到半透明到实体的渐变方式将画面显现出来。

任务当中可以即时呼叫空中支援、地面支援甚或机甲维修车，当然天下没有免费的午餐，这一切都是要消耗战役资源的，好在战场上还可以缴获一些资源，精打细算之下也还够用。另外需要提醒诸位的是，机甲损坏后是不能完全修好的，这一点比较符合实际，战役期间能凑合着用就行了。与前作一样，你还可以俘虏敌人的机甲，呼叫俘虏车运走供下次战役使用，以节约大笔的购买费用。

二代的操作继承了一代的传统，非常容易上手。机甲仍有跑、跳、原地攻击、强制攻击等模式，稍有不同的是为了方便操作，增设了快捷键，其中包含了集中攻击敌人头部、身体、腿部等的指令的键位。此外有滚轮鼠标的玩家可以非常方便地缩放游戏地图视角。「Shift」+ 方向键旋转视角。

值得一提的是计算机的 AI，光是集中攻击你受伤最严重的机甲这一点就足够让人头疼了，因为机甲武器的射程都非常远，想展开类似于星际"龙骑士之舞"的操作相当困难。同时计算机还会用迂回包抄或伏击等战术，所以绝对不要小觑计算机。而此次游戏支持最多 8 人局域网或互联网（直接 TCP/IP）连接以及上 ZONE 进行多人游戏，在完成单人任务后若还不过瘾，那就与真人来场大对决吧。

当然游戏的缺点也较明显，我对那种雾蒙蒙的 3D 画面效果总感觉不太舒服，游戏的背景音乐给人一种闹哄哄的感觉，不能很好地配合战场气氛。但游戏的操作性和可玩性都相当不错，对机甲类题材感兴趣的玩家绝对值得一试。■

英文名称 Mech Commander 2
出品公司 FASA / Microsoft
国内发行：未定
发行版本：1CD / Win9X、WinME
类　　型 策略［ST］
最低配置 P266/64MB、4 速光驱、400MB 硬盘
推荐配置：PIII500/128MB、32MB 显存 3D 加速卡
3D 加速卡 D3D、软件 3D
3D 声效卡 不支持
多人游戏 支持
控　　制：键盘、鼠标、摇杆
出品日期：2001.7
官方网站：www.mechcommander2.com

图像表现、音乐音效、操控、创意、策略性

优点：3D 技术的引入带来了全新的视觉效果提升，机甲战士的培养系统更加丰富。

缺点：任务挑战性太低。





仙剑客栈

文 /SAKURA　编辑 / 东东

诸位客官！欢迎大家来到"仙剑奇侠传"主题旅游地余杭县小渔村，我是导游王小虎，瞧！前面就是我们旅行团下榻的酒店——大名鼎鼎的仙剑客栈！

那位叼着草棍儿，神气活现的大虾就是大掌柜李逍遥哥哥，哈哈……其实他是客栈里最没用的家伙啦，只会在柜台后面迎来送往，或者端端盘子什么的，要说仙剑客栈全靠三位漂亮的厨师姐姐帮忙才……乒！哎呦！谁用平底锅敲人家了啦！

嘿嘿！当然是俺李逍遥了！自打婶婶突发奇想，重出江湖以后，这家客栈就归我打理啦，当然也包括无敌必杀平底锅。各位客官休听那小子胡说八道，其实管理客栈可是非常不容易的事情喔！就拿那三个掌勺的姑奶奶来说吧：灵儿是被她姥姥寄宿在客栈里的，她还算好啦，又乖巧又能干，可惜只会做主食；后来收留的失去记忆的苗疆小姑娘阿奴倒是蛮会做汤的，可她有个习惯太让人受不了，就是整天玩虫子啦……什么？客官你喝汤喝到一个怪怪的东西？哦……这个……吞下去就好了……吐出来会死人的（擦汗）。

其实这都算小 CASE 啦，最叫人受不了的是我那位二掌柜，第一大股东林月如了，虽然她做的菜好好吃，可是挥起鞭子来也……

啪！看鞭！好啊臭小子！叫本大小姐在厨房洗碗，你自己跑到客人面前说怪话！我问你，昨天你是不是带灵儿去鼎山约会了？还有，前天你是不是带阿奴到鬼阴山去抓虫了？……你还敢说"是"！那我呢？为什么不陪我玩儿？哪里走！吃本小姐一鞭！


与阿奴在盘湖约会

客官，不好意思，我们客栈就老是这样啦，大家别见笑。请尝尝我们今天的招牌菜，也是灵儿我最拿手的花篮烧卖，请大家慢用……其实，逍遥哥也真不容易呢，大娘走后，开始只有我们俩干活，我又笨，整天忙得团团转，还惹得客人不高兴。后来还好来了月如姐姐和阿奴妹妹帮忙，他们都比灵儿能干，于是生意才一点点兴隆起来，这不，您瞧，原先只有三张桌子，两间上房的小客栈现在可大不一样了！哦？那边的客人点了太后饼一盘呀？好，我马上去做。嘻嘻，客官，阿奴来了，让她陪各位聊聊吧！

大家好！我是阿奴！鼓掌鼓掌！哈哈！仙剑客栈是顶顶好玩的地方哦！每天都有好多古古怪怪的江湖人士来吃饭投宿，逍遥哥哥老和他们说话，知道了不少事情呢！有时候还有家传的菜谱，菜刀什么的送给我们哦！不过他们脾气也很大呀，刚进来都是笑哈哈，要是让他们等久了就脑袋上冒乌云，然后就"乒"的大爆炸！阿奴好怕怕！

逍遥哥哥好厉害，除了服侍好客人别让他们生气以外，还要安排月如、灵儿姐姐和我做菜、灭火、打扫、洗碗、踩蟑螂……没事的时候还要在店里打苍蝇，好忙好忙！什么？你们想知道，逍遥哥哥到底喜欢灵儿姐姐还是月如姐姐呀？嘻嘻，这个是秘密呀，要到最后大娘回家的时候才知道喔！不过，今天我破例泄露一点点……嘿嘿……逍遥哥哥喜欢的是阿奴呀！

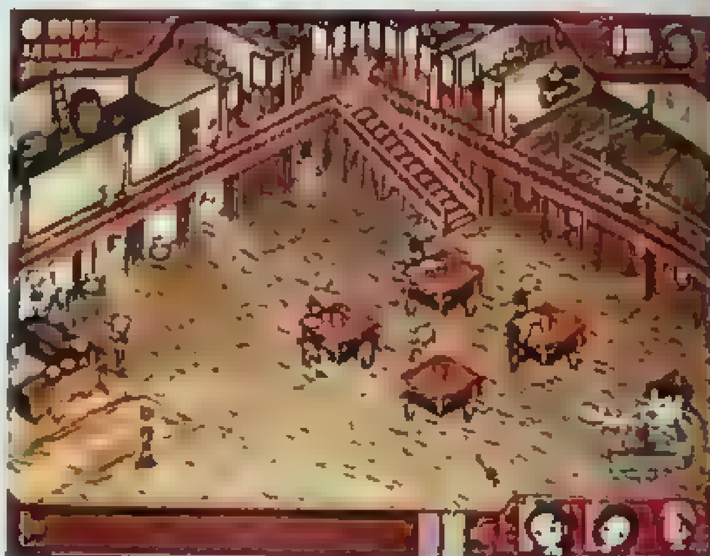
不好了，不好了！阿奴姐姐，不好了！

小虎，怎么了？

有大侠在跟他比厨艺了，一个说是超级三……还有御前总管……

哇呀真的是好厉害！你等着，我去叫逍遥哥哥他们出来！

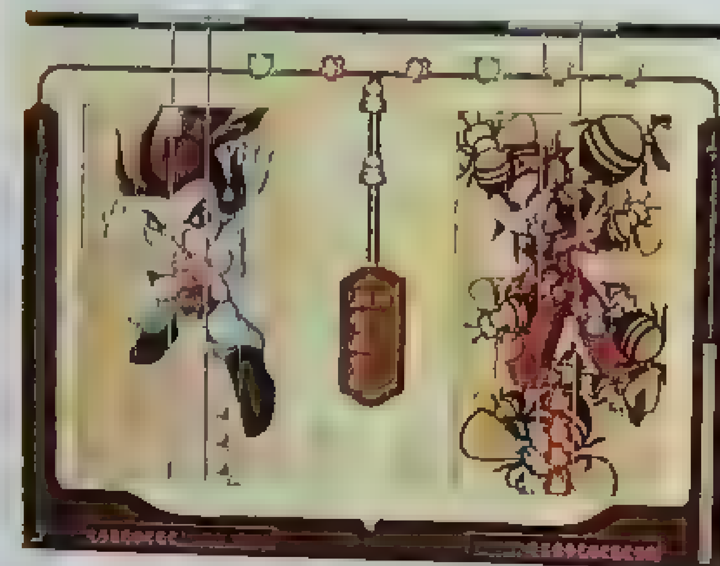
各位客官，厨艺比武就要开始喽！欲知后事如何，大家齐齐去玩《仙剑客栈》吧！■


客满，等得不耐烦的客人头冒乌云

出品公司	大宇
国内发行	中青旅树先
发行版本	2 CD / Win9X、WinME、Win2K
类　　别	策略［ST］
最低配置	PII266/32MB、4 速光驱 500M 硬盘
推荐配置	PII450/64MB
3D 加速卡	不支持
3D 声效卡	不支持
多人游戏	不支持
控　　制	鼠标
出品日期	2001.8
官方网站	www.gamer.com.tw/palgame

优点：巧妙利用了"仙剑"文化的影响力，游戏内容丰富多彩，细节表现很见功力。

缺点：突发灾难设定不甚合理，操控不够方便。


会有许多武林人物前来比试厨艺



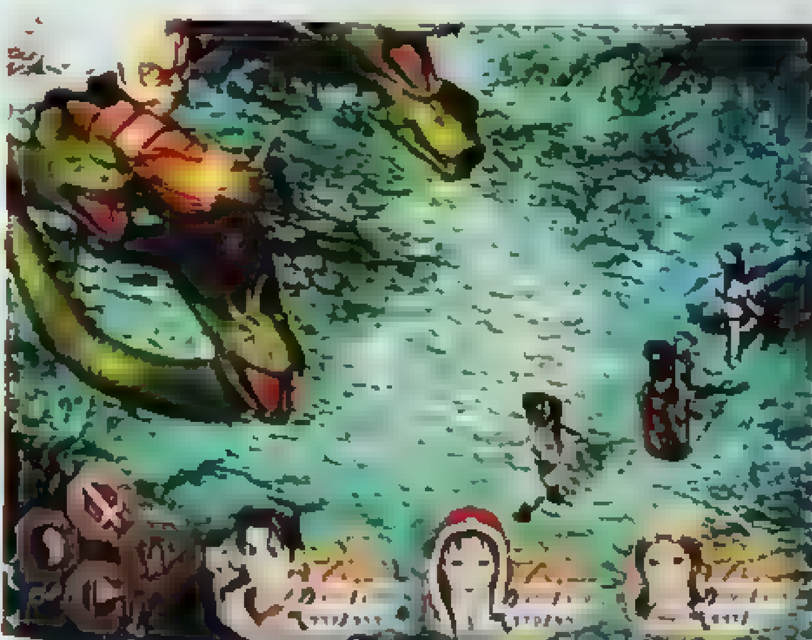
新仙剑奇侠传

文 / 小刀　编辑 / 东东

有道是"流水的游戏排行榜，铁打的仙剑奇侠传"，"仙剑"的终身荣誉奖，在顶住数轮猛烈的非议之浪以后，终于金刚不坏，为大多数玩家所认可。于是，对"仙剑"的感觉由"喜爱"而"尊崇"，对她的评价也就由"佳作"而"丰碑"了。

按理说，高踞泰斗地位的"仙剑"该像小说里的武林名宿那样，带着不可战胜的光环，洒脱地归隐山林，不问世事。可她偏要两度重出江湖，谁说红颜易老，你看她只要稍做梳妆，便仍旧是倾国倾城、国色天香，令无数新鲜出阁的妙龄少女花容失色，自惭形秽。

五年时间，足以让 CPU 从 66Mhz 飞跃到 1G，而建立在五年前本子基础上的《新仙剑奇侠传》仍然压得"新世纪最新武侠游戏大作"们喘不过气来。原有的剧本和音乐已经无出其右，再配上重新绘制的、更加精美细致的画面——没有任何一款武侠游戏堪与《新仙剑奇侠传》抗衡。认真想来，似乎只有《轩辕剑Ⅲ》和《轩辕剑Ⅲ外传天之痕》的战斗画面，

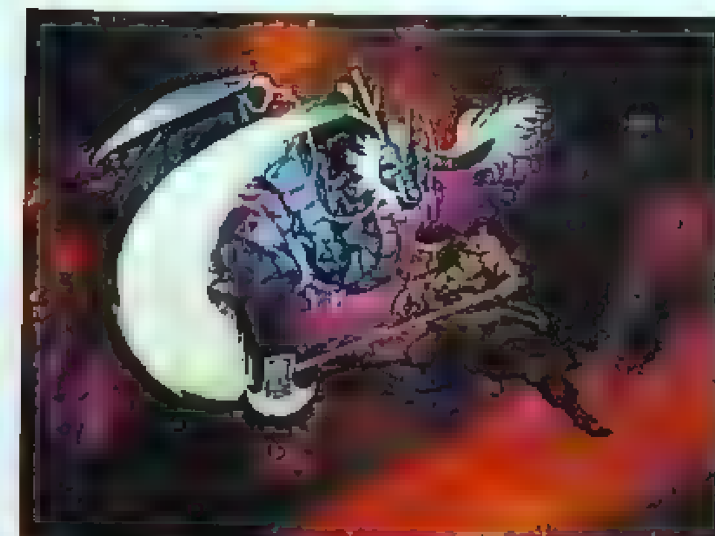

与水魔兽合体的决战


梦中又见比武招亲

以及《新绝代双骄Ⅱ》和《楚留香新传》的人物形象设定要比它略强一分。

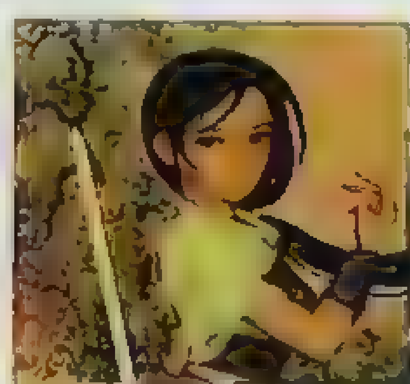
单就游戏本身而言，只有两处不甚令人满意。其一是操控：一个不支持鼠标的纯键盘"怀旧"操作系统，对于 PIII 时代的玩家来说实在很不习惯。更糟的是在近 45 度角俯视环境下，键盘的上下左右与地图上的方向是不一致的，人物只能走出相对于显示屏的纵横直线，同时按下两个方向键可以走出斜线，但是与地图的方向仍有一定的角度差，如果你想沿着客栈的走廊笔直前进，那是根本不可能的，想和某人面对面地说话便成了一件很麻烦的事。

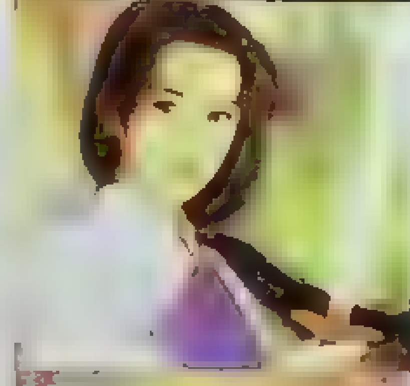
其二是人物形象设计：无论是地图模式下的全身造型，还是对话时的大头像，与 DOS 版相比都有些退步。尤其是四位男女主角的半身大头像，看上去都比原来"老"了许多，特别是一副


灵儿的最强招式 武神

"半睡不醒、酒色之徒"模样的李逍遥……

四人都多了一份俗气的艳丽，却少了许多原有的灵气和天真。客观而论，《新仙剑奇侠传》的人物设计在同类作品中还是出类拔萃的，只是由于长期以来四位主角已经被完美化、定型化和偶像化了，因此哪怕一点点改动和瑕疵，都会让热爱他们的玩家感到无法接受。






林月如——从上至下为：仙剑奇侠传、仙剑奇侠传98、新仙剑奇侠传

当然，以上两点只是《新仙剑奇侠传》的白璧微瑕，并不妨碍我们把所有能够想到的溢美之词加诸她的身上。不过，在所有这些美好的形容词里，《新仙剑奇侠传》唯一担当不起的，就是她名字里的头一个字——"新"。

《新仙剑奇侠传》，"新"在哪里？难道只要换一套更漂亮的场景，加一些更眩目的魔法，多几


最终大魔头拜月教主出场

“仙剑”[illegible]作，而“新仙剑”只是商品。

[illegible]的是，国内玩家对《新仙剑奇侠传》的反映倒还不错，我甚至在论坛里见到讨论“拜月教主究竟姓什么的”帖子，结论是某个不起眼的NPC会说“……杨教主……”，证明该人姓杨。此外我还找到不少手绘的地图、完整的100个存档、许多秘籍心得……可见大家玩得很细心，很认真。这种细细玩味游戏的精神是玩家素质的体现，值得钦佩。可并非每款游戏都能获得如此这般的待遇。就拿同是狂徒作品，同是名门之后的《大富翁V》来说吧，在对它铺天盖地的讨伐怒骂里，究竟有多少句是用心研究过游戏之后才发出的声音呢？

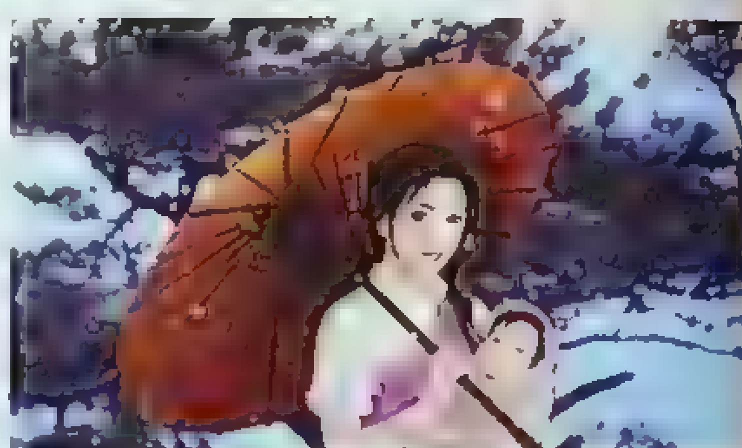
个无足轻重的NPC，就可以冠上一个“新”字吗？顶多算是一个“豪华版”而已。隐藏的两个新结局是大宇吸引玩家的重要法宝之一，可我们知道，除了必须弄到一大堆莫名其妙的道具来救活灵儿和月如外，这两个“半大团圆”式的隐藏结局和主线剧情一点儿关系也没有，不过是为了满足玩家的需要而硬加上去的几幅图片罢了。

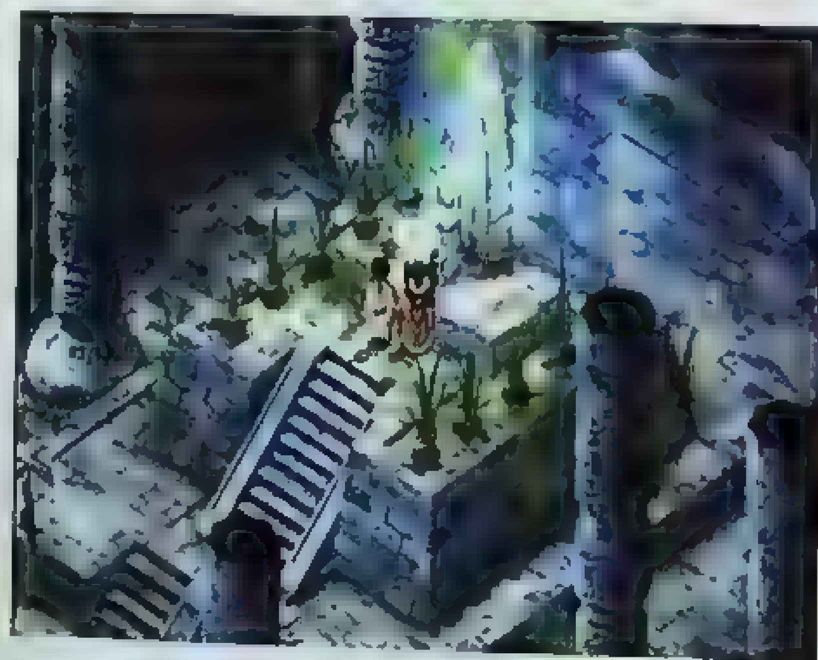
五年前的“仙剑”，是一部“敢为天下先”的作品，没有任何一款游戏象她那样，拥有如此之多我们见所未见的东西。她勇敢地用凄美的悲剧终章打破了RPG必然大团圆结尾的定律。除此之外，还有45度角的战斗模式、华丽的招式动画、把诗词大量用于剧本等当时还很少见的游戏手法，乃至于攻击后在地面留下痕迹、用金钱做武器的“乾坤一掷”等等细节之处，无不闪耀着可贵的创意之光。所以，时至今日，我们仍尊她为经典。而《新仙剑奇侠传》又算什么呢？连炼蛊皿都是从“轩辕剑”那里借来的，除了在大宇公司的年度收益表里添上一个可观的数字以外，她还能带来更有价值的东西吗？

一款富有创意的游戏，只因它的不成熟，骂声多于掌声。而另一瓶“完美”的新瓶旧酒所得到的却正好相反，个中原由，让人玩味。我们都是年轻人，喜欢痛快淋漓地嘲笑那些守旧僵化的遗老们。不过也别忘了，名为“保守”的这种子子，可不仅仅寄生在老人们的身上呢。■






正统的结局画面

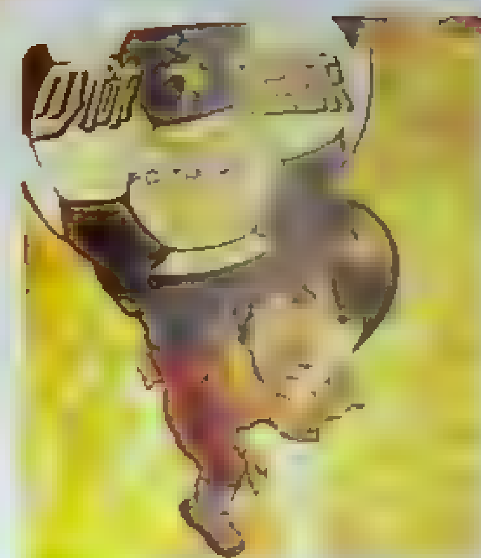

在女娲石前

出品公司 大宇
国内发行 中青旅润先
发行版本 4CD/Win9X
类　　型 角色扮演[RP]
最低配置 PII400/32MB、4速光驱、1.8G硬盘
推荐配置 PII400/64MB
3D加速卡 不支持
3D声卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制 键盘/手柄
出品日期 2001.7
官方网站 www.gamer.com.tw/palgame

画面表现
音乐音效
操　　控
创　　意
故事性

优点 完美的再现了中国游戏史上最经典的巨作，对画面和剧情细节有不少改进。

缺点 总体没有大的创新，纯商业作品，行走操控不甚灵便。



少林足球

文／塞冠之笔　编辑／游骑兵

岁月在我们身边无声地溜走，而《少林足球》游戏版也在这个夏天不经意间来到我们的身边，和着周星驰、赵薇带来的扑面阵势，让我们无法忽略它的存在。

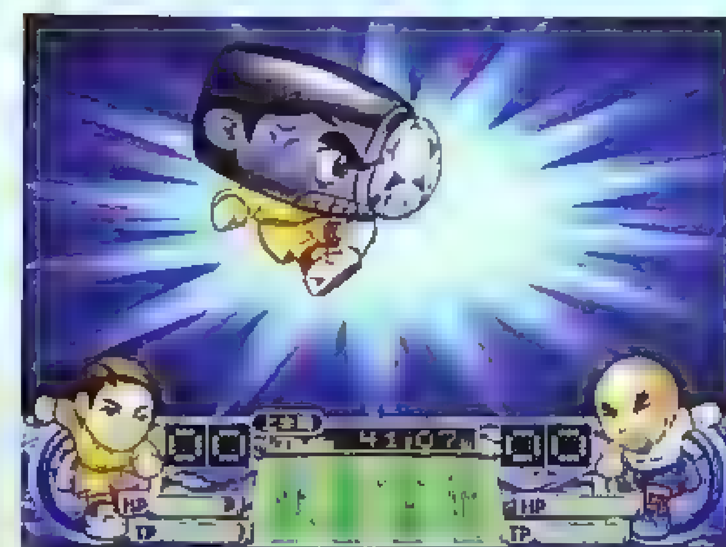
在游戏中，星仔生活在戒备森严的少林寺，整日浸泡在十八铜人的武功敲打中，游戏伊始便以鼻歪脸裂的形象出场，但悲惨之中可贵的是仍可见其往日影屏中周氏无厘头的搞笑对白。人们会心一笑的同时也在质疑，“在少林寺中被修理得这般姿态，当真还能保持内心的快乐？”



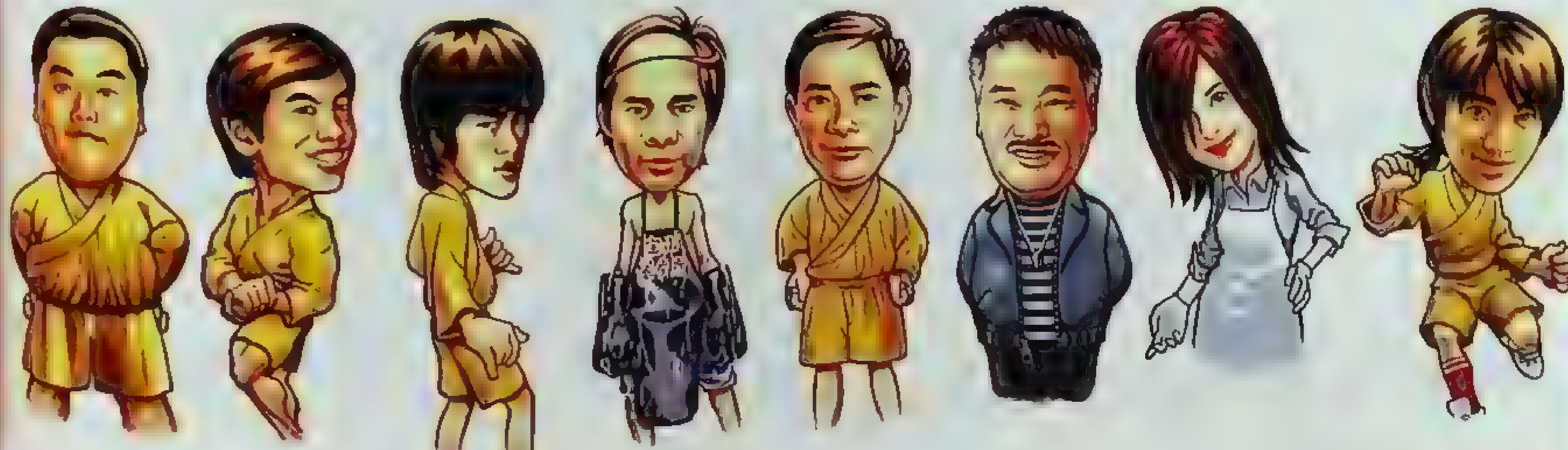
游戏开始后先便进入RPG模式，画面上主人公“阿星”苦着满是伤痕的脸，轻言善语，不敢对“少林寺十八铜人”有所得罪，这不，又被一师兄凶神恶煞地支派去山下“馒头西施”——阿梅——那里去取早餐。阿梅是一位家住少林山下，与爷爷相依为命，靠一家馒头店的营生度日的女孩，女孩心中早已刻下星仔的名字，每日执着地为阿星送去新出锅的馒头而羞涩地表达着心中的爱意，可阿星却抱怨每天只能吃馒头。阿星对细腻情怀如此迟钝的感知，（可能是由于粗糙的少林生涯所造就）使女孩如丝般的情怀在石沉大海的感情荒漠中渐生哀怨…

阿星从阿梅那里取来馒头，喂饱众僧肚皮，干完一切杂活之后，便开始在“莆田村”里踱步。踱步并非饭后的闲情雅趣，却是日后阿星叱咤足坛的必要前奏。在行走过程中，你应尽量走遍每个角落，因为你会在许多不起眼的地方，如：水池边、水缸边、大树下、推车旁等等，获得意外的惊喜，这些地方有许多物品等着你拿。而且，你还应与每个房屋里的和街道上的人物对话，一方面获得信息，一方面通过回答他们的问题（类似王小丫的开心词典形式），开心得到礼物。不过礼物不是让人心动的价值600元的VCD机或1200元的彩电，而是诸如球衣、球裤、球鞋，曲奇饼等实用的物件。不要感到心酸，这些看似简单的物品会在未来的足球赛事中发挥非凡的极致效果，经常会在关键时刻发挥大快人心的绝世功效！（虽然星仔声称电影《少林足球》是他演艺生涯以来最干净的一部，尽无往日星爷电影中屎、尿、屁等污物，连脏话也了无痕迹。但在《少林足球》游戏中星仔的囊中宝物也尽是苍蝇拍等龌龊之物，哈哈！）

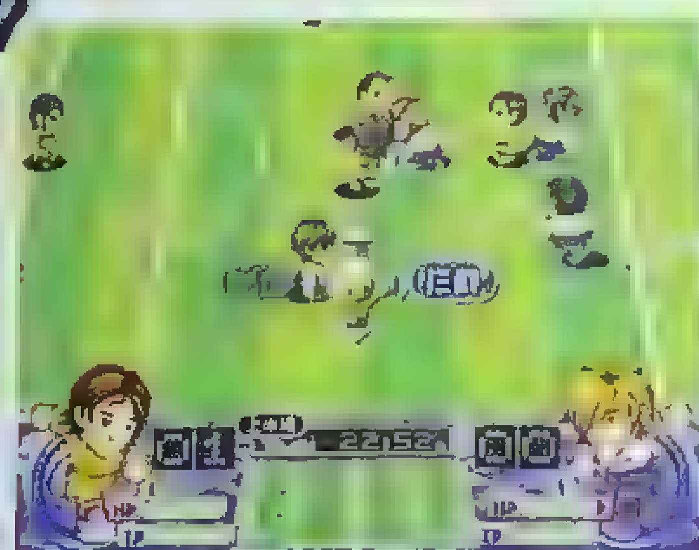




在阿星几乎囊括了天下“宝物”后，春意盎然回到少林寺，却偶遇原足球名将明锋（吴孟达饰）愁云不展伫立在方丈面前，原来明锋欲求学少林绝学易筋经，以医好早年致残的右腿，除却心中阴影。但口舌之苦并未打动方丈之心，最终心中黯然被阿星送出少林大门。返回来后，师傅告诉阿星，今日阿梅没有送馒头上来，阿星心急如焚，快步下山寻找阿梅，在“甜在心”馒头店，将正在滋事的小喽罗“五早”逮了个正着，一阵痛扁顿消“五早”蛊惑仔般的嚣张气焰，天意安排，这一切





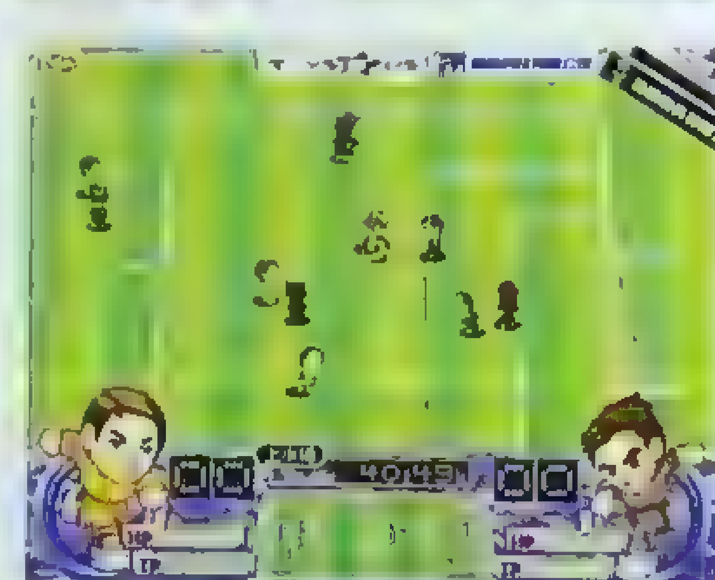


恰被躲在暗处的明锋目睹了这一切，阿星过人的气质和腿法让明锋萌生了让星[illegible]的奇想

此时，易筋经却突然被盗，少林寺顿时掀起轩然大波。阿星还来不及考虑明锋的建议，便在师傅命令下，下山寻找失窃的易筋经。因为阿星还没闯过"木人巷"，所以下山之前被迫还要去到那里闯关。十八铜人因长期的少林生活，终于寂寞难奈，因而自设足球场，以求得文体健身，自娱自乐。阿星闯关也就成了足球对抗赛，这才开始了游戏中的足球赛事场面。

与一般的足球游戏相比，《少林足球》的游戏背景构造颇为庞大，游戏中贯穿始终的是环套环的故事情节。玩法有别于一般足球游戏。赛事开始之前，你能够看到对手的能力预测，然后安排阵式及选择出赛队员。在足球赛事中，首先会由我方开球，一般情况下都是阿星来带球的，玩家是以指令来控制球员行动，类似于当年的《足球小将》。但是你很快发现，敌方队员很快就会追上你，在与你接触的一刹那，画面静止下来，并弹出一个菜单如射门、传球、盘球、拦截等等，供你选择。此时你便可以根据当时的情况选择并发出指令，而传球时屏幕上会出现一个红色光圈，你可以利用他来指定你要传给的我方队员。待指令发出后，屏幕便切换为短剧片段，以表现动作过程的画面。每队有六名球员上阵，各球员设有 HP 和 TP 值（类似魔法值），当然，若[illegible] HP [illegible] 0 [illegible] TP [illegible]

[illegible]



年假！玩家可能会在对阿星这种碌碌无为生活的扮演和虚拟中，不断感叹人生除却百分之一的叱咤风云的快感之外，剩余的是无奈、叹息和惶然的痛楚。而在游戏后期，阿星终于在劳其心智饿其体肤之后，成为顶天立地的男人。与星仔的影片相同，游戏中表现的正是这种命运黑暗的底层小人物不向命运低头，挑战人生极限，最终顶天立地的历程。在笔者用尽心机，终在游戏的最后昂首于足坛后，才在疲惫和感叹中真正体会到，只有做到万事不可摧其志，才能万难面前始花开，在游戏中最终成为胜者。星爷正是借此游戏引起众人[illegible]关注，和对人生志[illegible]



[illegible]的感情戏并非主线，[illegible]人生的至尊目标是踢赢球[illegible]。但[illegible]的爱情之光不禁让玩家触及了一丝内心的轻柔，游戏中朴素的赵薇每日执着为星仔送去新出锅的馒头，与其它 RPG 游戏中试图用女主角们越来越少的布料、越来越壮观的胸部来锁定玩家目光的做法相比，这种少男少女般的情怀让人从内心感受到一份暧昧的纯真与质朴。

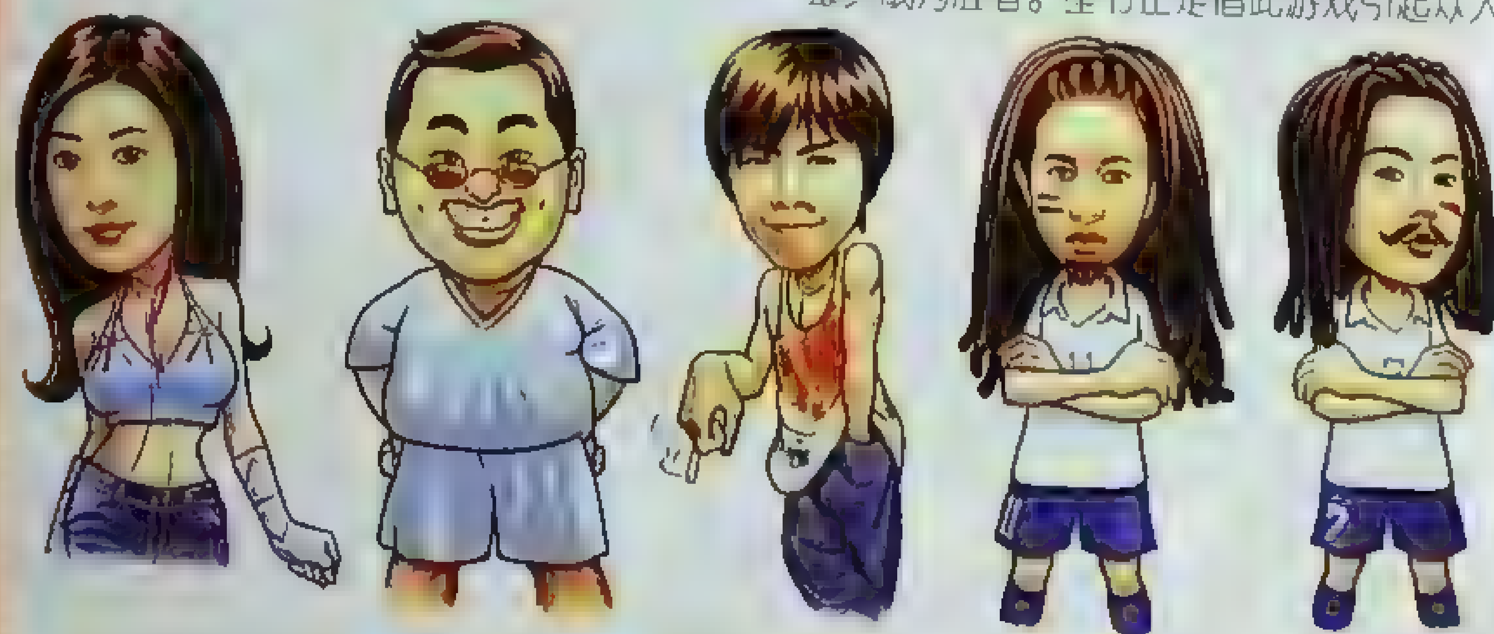
游戏注定是游戏，沉溺游戏并不能代替生活，游戏结束后可以重新开始，但生命岂能回车再来？笔者在畅游《少林足球》后，心怀对游戏的不舍，又一次投入以工作为形式的生活竞争中。但不能否认，在游戏市场中洋枪土炮三头林立，各类产品层出不穷的今天，国产《少林足球》是我短暂游戏生涯的又一璀璨亮点。■

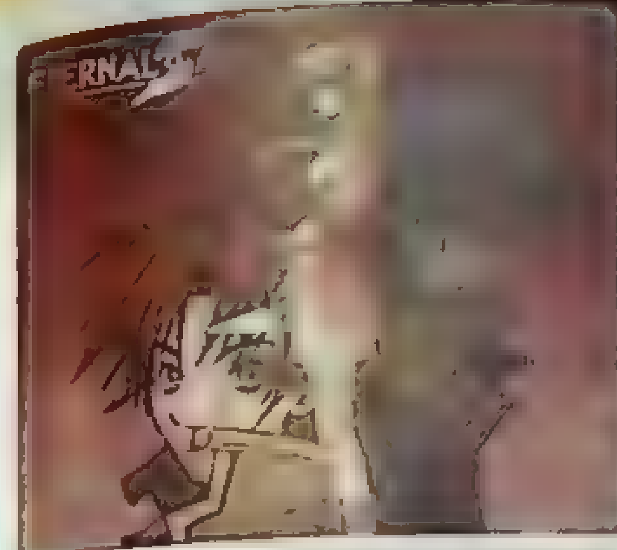
出品公司：[illegible]科技
国内发行：奥美电子
发行版本：2CD / Win9x、WinME
类　　型：角色扮演（RPG）
最低配置 PII233 64MB 4 速光驱 500MB 硬盘
推荐配置：PIII450/128MB 16MB 显存 8 速光驱
3D 加速卡：D3D、软件 3D
3D 声效卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制：键盘 摇杆
出品日期：2001 8
官方网站：www info-mission com

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
故 事 线

优点 操控容易 台词搞笑 兼具电影剧情与全新隐藏剧情 值得影迷玩家探寻

缺点：球赛设定时间稍久，容易厌倦。





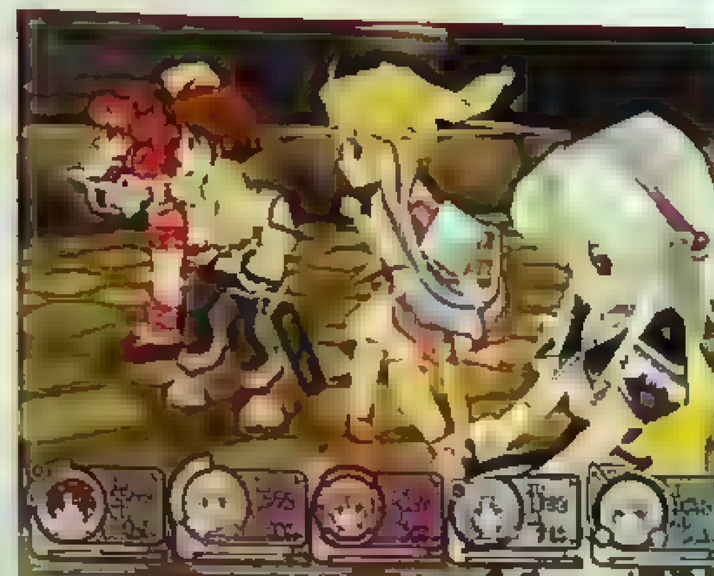
再一次为游戏而感动

永恒传说：奇幻水晶缘

文 / 天翔　编辑 / 东东

当丰克的灵魂被艾玛带走后，一切都结束了。连日征战的疲劳随着结局图片的翻动而远去，我合上了《奇幻水晶缘》的最后一页。很久没有这样被游戏感动的体验了，庞大的迷宫，无数的地雷，都没能阻止我走到故事的终章。

记不清玩过多少描述冒险和爱情的 RPG，但真正能留下印象的却没有几个，长年的厮杀使我早已经淡漠人物的生死，只求能尽快完成游戏。然而这次，我没有那么冷血，因为他们不再是战斗机器，他们是我的朋友、我的伙伴——奈丽、卡尔、莉迪亚、玲珑，当然还有伊莱。虽然只是短暂的十几个小时，但我却认识并熟悉了这些有血有肉的人们。这些天来，我关心着剧情的每一步发展，体会着主角们的命运沉浮，注视着他们的一言一行……我不再是为了完成任务而进行游戏，而是在经历一次短暂而充满幻想的人生。



黄金五人组准备战斗

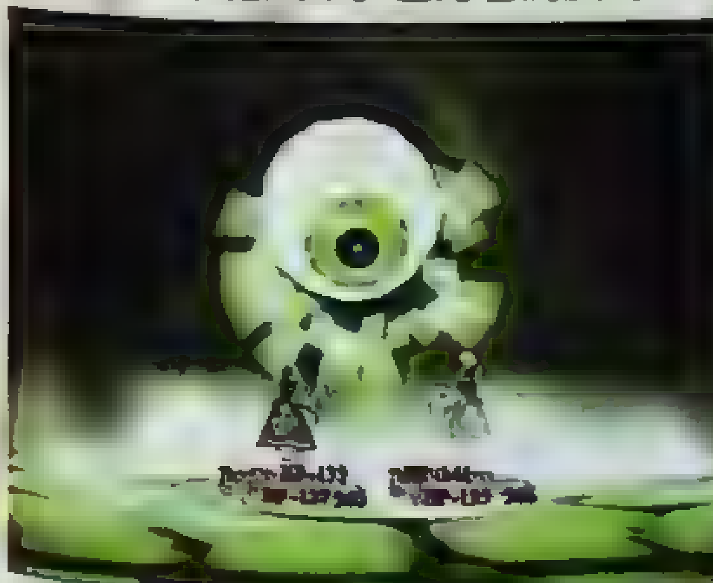


在勇士峡谷遭遇敌人

再一次为游戏而感动

自赵灵儿香消玉殒后，很多游戏都玩起了"抢毙主角"这一招，但结果往往是邯郸学步，东施笑颦。因为它们没有研究玩家的心理，单纯地以为让主角死去就能打动人心，这简直是天大的笑话！如果一个角色没有个性，那么他也就没有了"生命"，死便死了，没有玩家会对此在意。

但是，当《奇幻水晶缘》里的主角奈丽为了顾全大局而自尽后，我又感受到了当年目睹灵儿和月如离开我时那种刻骨铭心的难过。做为游戏的第一女主角，奈丽一直深爱着卡尔，虽然她有时也要要大小姐脾气，叫卡尔傻瓜更是顺口就来，但我可以感受到她对爱人的忠诚，对美好世界的依恋，在共同冒险的日子里，我甚至已经暗恋上了她……当蛇妖挟持着她，威胁卡尔交出水晶时，她果断地选择了牺牲自己！为了游戏的需要，奈丽死了……即使用再多的塔尔玛治伤药，即使有再强大的修改器，也无法把她留住，当我体会到这种悲哀的无力感时，才发现自己终于又为游戏感动了一回。



恐怖的眼球魔法

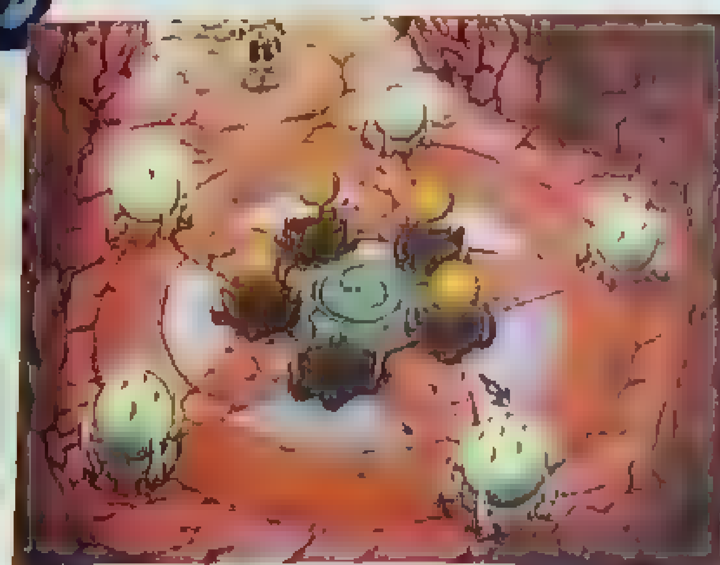


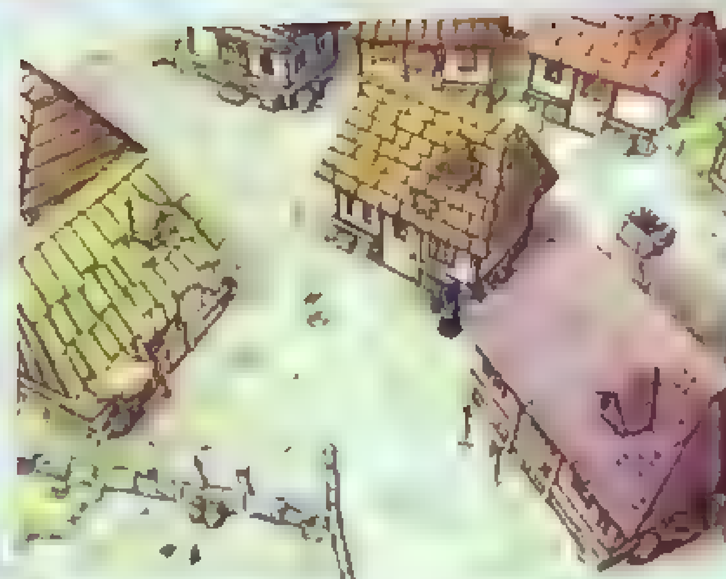
奈丽的攻击

完美的 CG 和尚欠火候的 3D

第一次看到《奇幻水晶缘》时，我就知道，它肯定是今年最佳游戏画面的有力竞争者，典雅精致、水彩风格的画风将"唯美"一词做了最好的诠释，迷幻森林、尼加路村、达弥雅皇城等等，每一处场景都那么令人难忘，以至于我疯狂地抓下了 300 多张图保存起来，以供闲暇时细细地品味。与前段时间日本 TGL、SYMBIO 的几款 RPG 相比，本作的画面风格显得大气很多。看来，我们在 2D 画面制作上已经有了比肩乃至超越日本的实力。

然而，令人遗憾的是，


火龙洞窟里的魔法阵

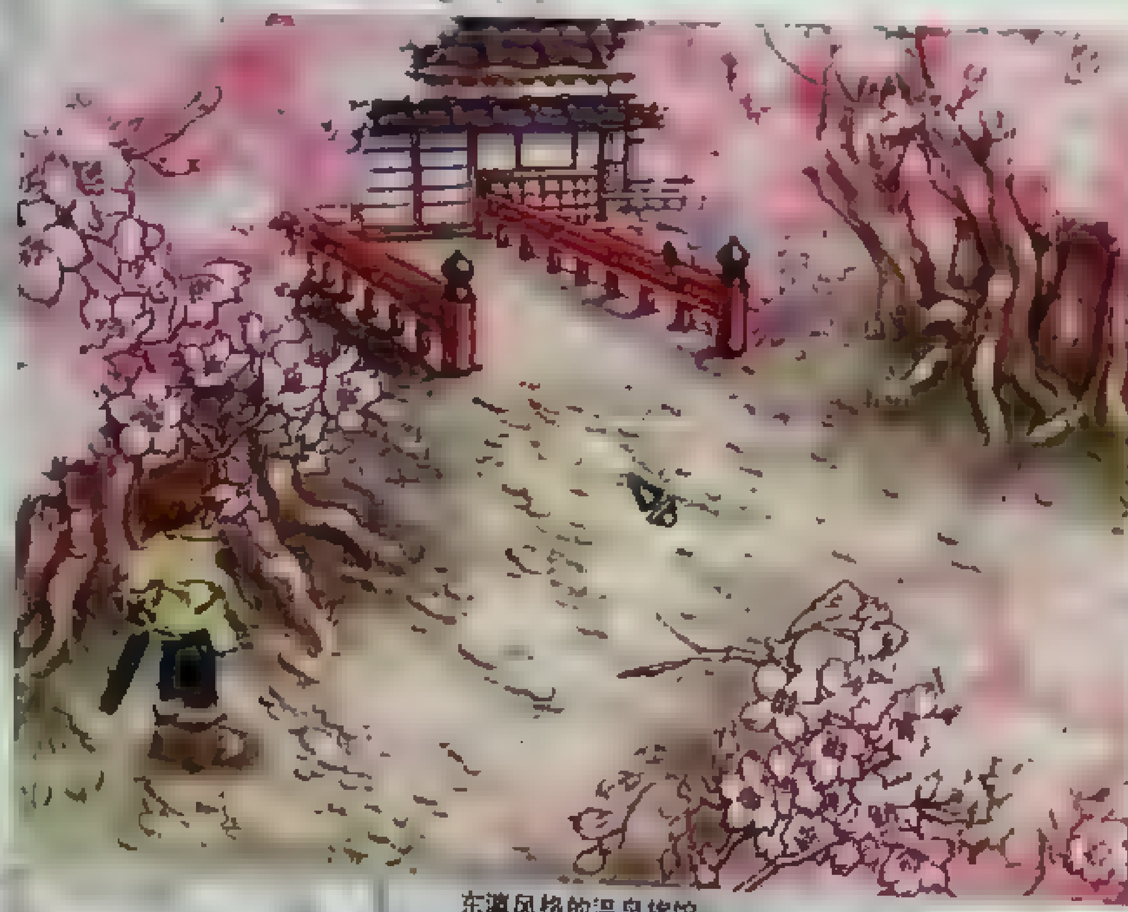

巴顿村鸟瞰

游戏的人物造型、迷宫场景和战斗画面却采用了3D效果。倒并不是在下对3D有何成见，只是游戏制作者已经有这样成熟的2D功力，何苦要将某些部分做成并不理想的3D效果呢？和完美的2DCG相比，游戏的3D效果部分相形见拙，人物脸部口方鼻圆，身体呈现块状拼合；即时演算的迷宫和战斗场景虽然有了很好的立体感，但依然让人感到头晕。

绚丽但略显拖沓的战斗表现

一旦玩家踩上“地雷”，那么场景会立即切换为即时演算的3D战场。因为是3D的，所以在视角上不会固定，这也就是先前提到的会头晕的原因，不常玩3D游戏的朋友可能体会尤甚。

战斗方式采用了最为流行的半即时制，但给人感觉比较拖沓：集气槽的集气过程可谓漫长，而当集气槽满后，人物还要向前跳一步，才能做出动作（最好笑的是伊莱，他在向前迈步的时候，好像被什么东西绊住，总是会踉跄一下）。而敌人的行动也一样迟缓，一些花啊，草啊，鸟龟啊都是慢吞吞地爬过来，让人等得心烦。战斗时华丽火爆的效果倒是值得一看，连简单的物理攻击都很出色，尤其是主角会心一击的时候，刀光剑影，令人眼花缭乱。而魔法攻击的效果则更是石破天惊，那些全屏的火焰爆炸效果让人觉得显示器似乎都在震撼……


东瀛风格的温泉旅馆

其他几点感觉

如今的RPG或多或少都有些解谜部分来刁难玩家，有些还真具备了专业解谜游戏的水准，让人有点头痛。游戏在这方面还算难度适中，但谜题数量稍微少了点，只在火龙石窟和塔尔玛等地有几个。

遭遇敌人还是采用了令人深恶痛绝的“踩地雷”方式，而且几乎各个地方都是雷区，有时就算原地不动也会“中奖”，简直叫人防不胜防。


旋风魔法

在迷宫中……只有停在下一步的交叉路口……2D迷宫不但地形极为相近，而且……，很快就会迷路。而3D迷宫不但……，而且毫无规律，如果你想在……存了档再来，那么抱歉，当你读档回来后，游戏的视角就会变换，虽然有指北针，也还是很难走。

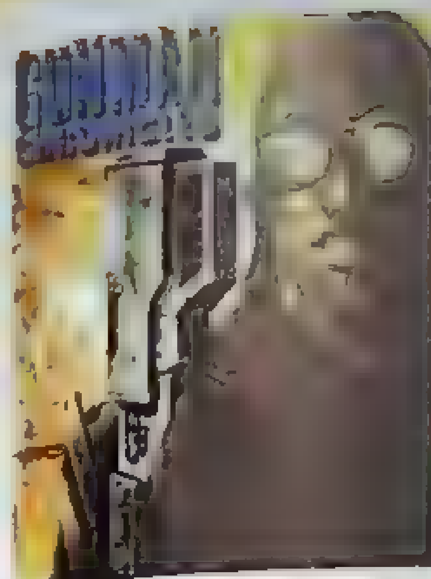
全程语音是游戏的一大卖点，对于听惯了日本声优的中国玩家来说，游戏的全程中文语音令人格外亲切。地道的台湾腔虽不如正宗普通话那么好听，但也算是能听懂了，而且把“和”念成“汉”也别有一番风味。CD音轨的配乐曲风活泼，而且能够配合场景输出，感觉不错。■

出品公司	GAMEONE
国内发行	[illegible]
发行版本	3CD / Win9X WinME
类型	角色扮演[RPG]
最低配置	P I233/64MB 16M 3D显卡 4速光驱，1.3G硬盘
推荐配置	PII350/128MB
3D加速	D3D/Glide
3D需求	[illegible]
多人游戏	不支持
控制	鼠标+键盘
出品日期	2001.7
官方网站	www.Xgameworks.com

图象表现 / 音乐音效 / 操控 / 创意 / 故事性

优点：……精美的2D场景，绚丽的魔法效果。

缺点：战斗拖沓冗长，没有地图的迷宫加上踩地雷的遇敌方式是最糟的RPG组合。

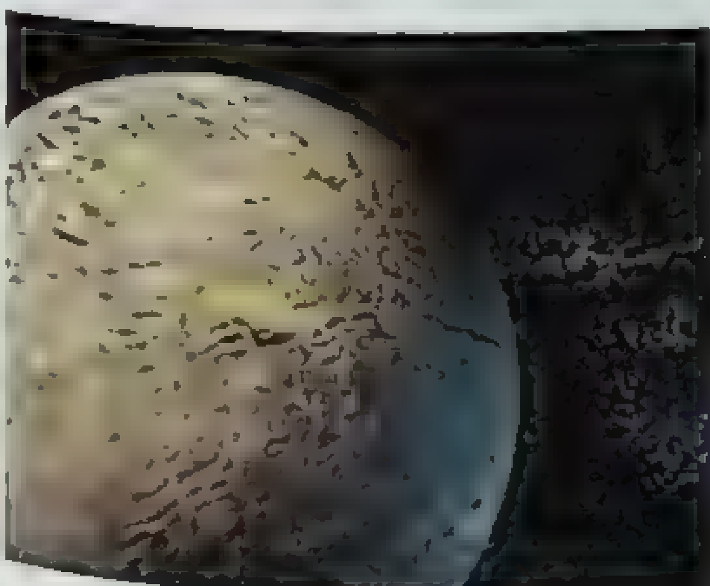


玩家打造的半条命

战栗枪手

文/ReDsUn　编辑/游骑兵

曾经红极一时的年度最佳射击游戏《半条命》（Half-Life），相信大家一定不会忘记。而通过《半条命》的游戏引擎开发制作的多部资料片和MOD，至今仍然活跃在各大知名的战网上，其中最出名的就是多人网络对战游戏《反恐精英》（Counter-strike）了。也许你还不知道，《反恐精英》其实是由一群业余的Half-Life迷自己制作完成的。而我们今天要说的《战栗枪手》也有着几乎相同的经历。《战栗枪手》（Gunman Chronicles，下文简称GC）是由Rewolf software小组制作开发，作为Rewolf小组第一款成功开发的游戏，GC也有着鲜为人知的幕后故事。在当初射击游戏QUAKE系列横行游戏界的时候，GC其实是被作为QUAKE系列的一个MOD而开始开发的，当初的名字被定为“Gunmanchip 101”。但后来在QUAKE MOD满天飞，竞争激烈的形势下，Rewolf终于改变初衷，决定将GC改为《半条命》的MOD来开发。现如今的GC已经是完全基于《半条命》的引擎制作开发的一个全新游戏，无论是剧情上还是在武器系统上。Rewolf小组也正式被《半条命》的原制作公司Valve纳入麾下，成为专业的游戏开发小组，并在Valve的帮助下将GC尽善尽美，制作成一款有独立故事情节及全新武器等特点的零售版游戏。



不同于《反恐精英》这样的多人游戏，《战栗枪手》是一个独立的版本，在情节上和《半条命》的背景也没有任何的关系。在螺旋星系的西部，你和你所在的分队在五年前受命前往一个陌生的星球调查一件神秘的科学家集体失踪事件，但不幸的是，在登陆以后，队伍中的大多数人都被一些不知名的外星怪物撕成了碎片，只有你和一小队士兵幸免于难，逃离了那场大屠杀。领队的将军也不知所踪。那次事件后的几年中，你发现那些异形本是生活在星系中的一种名为Xenomes的生物，但有一群疯狂的科学家改变了那些外星生物的DNA，使它们更加巨大和具有攻击性，这一切或许都和当年失踪的将军有着密不可分的关系。与此同时，迅速扩张的外星生物正在宇宙中的其它星球上快速蔓延。你必须找到入侵的来源，并清除掉幕后操纵



的黑手来终止这个混乱局面，但没有人知道它们在宇宙中的什么地方。

一次，你的小队偶然接收到来自Mayan星球的可疑军事信号，到达那里后却遭到未知生物和武器的攻击。本作的故事情节就此展开，属于你的战斗也在五年后再度开始。在你的冒险行程中将根据剧情跨越四个不同风格的星球，充满了原始气息的Mayan星球，怪物横行的Rust星球，美国西部风格的West星球，以及诡异的Rebar星球。所有场景充满了幻想和超现实的气息。同时，你在这些星球上也会看到变异后的巨大恐龙，驾驶着飞机和坦克的强盗，恐怖的蝎子及各种各样的能量生物，因为在不同生态环境下的生物具有不同的形态及攻击方式，所以你在战斗的同时还必须运用你的大脑去思考如何有效利用你的武器达到事半功倍的效果。



既然游戏被命名为《战栗枪手》，所以要如何突出枪手的特点便是游戏的一个重要环节。游戏在原有的拳头和军刀这两种基本武器外，只提供了6种主要枪械，但它们在弹药和开火模式的选择配合下，完全可以自制出数十种不同火力、不同射程以及不同攻击状态的超级武器，而如何充分利用好武器是游戏的一大卖点！因为对敌人尽可能的一击必杀将增大你生存的几率。以下是6种基本枪械的介绍。

等离子手枪（Standard Issue Laser Pistol），每一个枪手的基本武器，有三种不同的设置模式。普通的射击模式，填装了弹速度快，连续性好，但威力较小；发射器，具有爆炸效果，威力较大，但填装弹药较慢；最后一种是狙击枪模式，顾名思义，可以用手枪来狙击敌人。威力最大，速度最慢。

霰弹枪（ShotGun），威力大于手枪。但这里的霰弹枪和其它同类型游戏中的霰弹枪不同，它允许你自己调整子弹的发射数量，以达到不同的攻击效果。比如打相同的敌人，一次发射一发子弹需要打4下，但如果你调



整成一次发射4发的话，就会出现一枪秒杀的情况。但后坐力太大，在空间狭窄的地方不宜使用。

自动机枪（Mechagun），威力大，可以轻易的消灭敌人。有半自动和全自动两种模式。但开火后不易控制，同时枪体容易发热。

北极星之刃（Polaris Blade），放电攻击类武器。可分为长距离及短距离攻击模式。短距离攻击时可以放出巨大电流。能量耗尽后允许重新充电。但容易过热而伤到自己。

多功能火箭发射器（Multiple Unit Launch Engine），最具威力，射上游戏不可或缺的武器。可以根据自己不同的需要来改变它的性能。具有手榴弹、地雷、自动跟踪导弹、激光制导导弹、定时炸弹、压缩炸弹等多种模式，你甚至可以同时发射两枚导弹！笔者认为这是游戏中最有创意的武器，也是笔者的最爱。

生化枪（Chemgun），是游戏比较有意思的一种武器。这是发射化学药剂的一种武器，但要产生什么样的攻击效果取决于它的组成原料。不同的药剂组合可以产生意想不到的效果。但同时也是最危险的一种武器，因为有些时候产生的效果你自己也无法预料，或许很理想，也可能将你自己炸死。

如果你可以完全掌握以上枪械的特点及调整模式的话，那么你拯救世界的任务或许会轻松一些，否则你面对的将是苦战。因为游戏中外星生物的AI并不能轻视，《半条命》里的敌人AI相信大家都很头痛，在这里，你将面对更加聪明的敌人！Rewolf小组在怪物的人工智能方面做了深入的研究，如果你火力强大的话，它们会把你引到它们的陷阱里；也会利用周围的地形来撕碎你。所以，在这里你的感觉不同于《半条命》，你只有一个感觉，就是尽快逃出这个区域，而不是《半条命》里面的"找钥匙开门"。

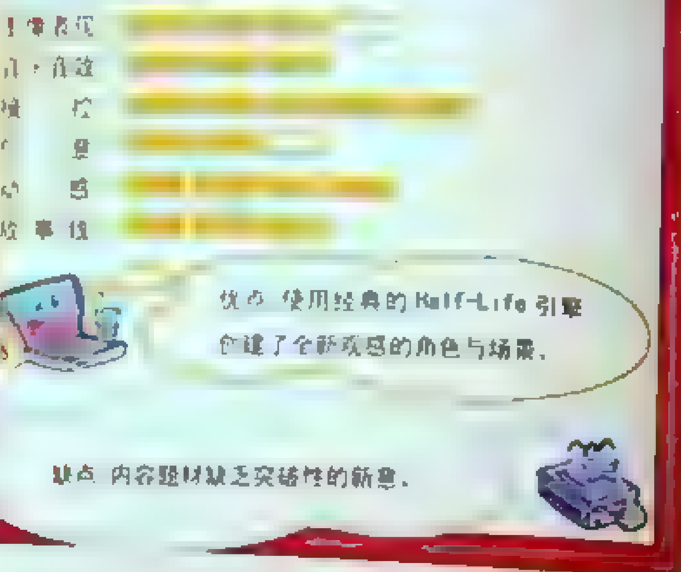
GC是一个以单人游戏为主的游戏，但要[illegible] Half-Life [illegible] Half-Life [illegible] Re-wolf小组也不会让我们失望，游戏中[illegible]死亡竞赛、夺旗等[illegible]模式，[illegible]



我们的武器可以有多种有趣的杀人方式，你可以通过MULE放地雷，更甚放置定时炸弹，当然，你也可以骑起Mechagun来个大冲锋，甚至来一场肉搏大战。

最后来说说游戏的图像和音效。游戏在图象方面完全继承了《半条命》的风格，同时人物的造型也很不错，在音乐和音效上，武器的音效很突出，在不同的攻击状态时会发出相应的音效，这个游戏在某种意义上说是相当完美的。

《战栗枪手》虽然是Rewolf小组的第一款作品，但它非常专业及拥有很高的质量，在游戏的一些细节方面就可以体现出来。虽然游戏的长度有点短（大概用20几个小时就可以通关），但从整体来看，一个业余的小组制作出如此精良的游戏，不得不让我们敬佩，它简直可以与《半条命》及《针锋相对》一较高下。如果你想尝试一下不同风味的FPS游戏，那么这款《战栗枪手》你就不应错过。■



英文名称：Gunman [illegible]
[illegible]：Rewolf [illegible] Sierra
[illegible]
运行版本：[illegible] WinNT
类　型：动作　[illegible]
最低配置：PII233 32MB，2速光驱 400MB 硬盘
推荐配置：PII266/46MB 3D加速卡
3D加速卡：D3D OpenGL、软件3D
3D音效卡：不支持
多人游戏：支持
控　制：键盘 鼠标、摇杆
出品日期：2000.11
官方网站：www.gunmanchronicles.com

优点：使用经典的Half-Life引擎创建了全新观感的角色与场景。

缺点：内容题材缺乏突破性的新意。



经典巨作　完美再现

樱花大战

文／岩乃川　编辑／东东

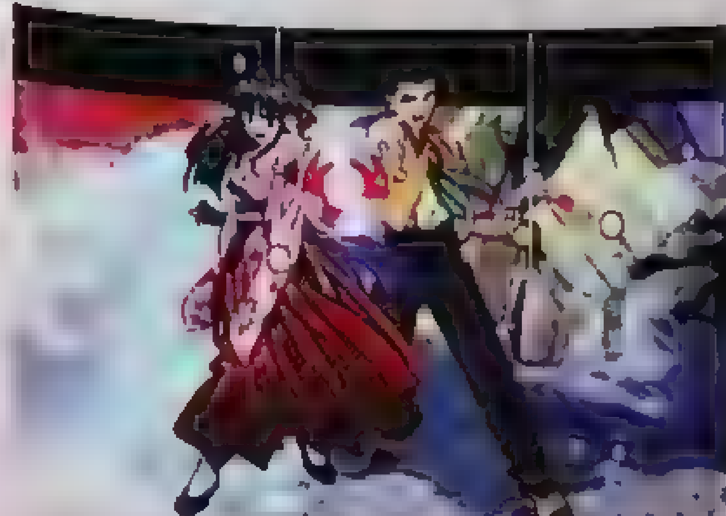
要为《樱花大战》这个游戏做评论，想想看实在是件很容易的事情。只消对人家说："那就是传说中的《樱花大战》哟！"基本上就可以万事搞定了（笑）。

这么说应该不算过分，问一问游戏龄在五年以上的玩家，有几个没听说过"樱花大战"这个名字，不晓得大神一郎、真宫寺樱是谁？看看这份金光闪闪的制作群名单吧！游戏剧本及制作总监：广井王子；人物设定：藤岛康介；声优：横山智佐……真是一流的豪华阵容啊（感动到流泪）。《樱》，甚至被人称为"可以挽救一台主机的游戏"，在世嘉乃至整个日本的游戏史上都是一种近乎于里程碑的存在。

而这个神话，现在要由中国游戏代理公司天人互动呈现在我们面前了。

历史与幻想融合的时代背景

游戏的背景，设在所谓的"太正"年间，其实是借用了日本历史上真实存在的"大正"时代（大正天皇，明治之子，裕仁之父，1912年～1929年在位）。事实上，游戏中人物的服饰、建筑的样式等等，也正是仿照那个时代的风土人情而设定的。



大神和樱的合体必杀技

花组的以和黑之巢会对抗的蒸气灵力作战兵器"光武"，也是那种圆滚滚的古朴风味（好似一只大邮筒　），很好地烘托出了时代感。

正如FF系列一样，这种把高科技（？）和魔法结合的做法，看来还真颇讨巧呢。能够成功地把历史和架空结合起来，把大正时代风格与蒸汽机械的半虚构世界观浑然天成地糅合在一起，或许这就是《樱》能够立身的坚实基础吧。



非同一般的战棋游戏

作为一款恋爱冒险＋战棋游戏，《樱》基本上遵循了"剧情→战斗→剧情"这样一个原则。就在这个看似简单的原则下面，隐藏着游戏与众不同的亮点：

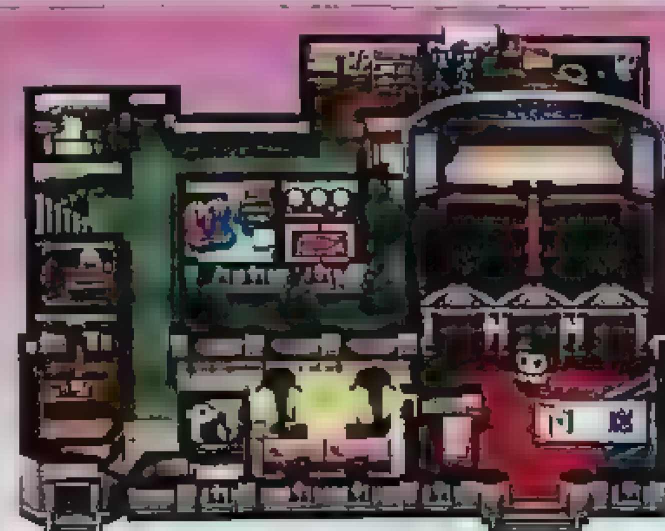
一、打破了普通战棋游戏的升级制度，女主人公们的战斗能力完全取决于对队长的友好度与信赖感。与心仪女孩的感情不但需要通过日常交流的培养，同时也可以通过并肩战斗来积攒。

二、游戏中独创的所谓LIPS系统。这个系统打破了以往恋爱模拟游戏中和女主角交流时，只是在选项1、2、3之间呆板选择的弊病，而引入了"时间"这个要素。试想想看，当阿樱向你发问时，你立即回答和迟疑半天再回答竟然可以得到不同的结果，那是多有趣的事情！更好玩的是，有时候保持缄默，闭口不答说不定是更好的选择呢！

三、穿插在流程之中的小游戏——当然这不算是什么希奇的东西，许多游戏中都有类似设计。但是能够象《樱》这样，做到小游戏融合于情节之中，烘托气氛、增添乐趣，却又不能不喧宾夺主、影响到主线发展的，就实在比较少见了。看得出，所有这些设计都经过了缜密的考虑。贤人曰："细节反映品位"，诚哉斯言。

外表与内涵的完美结合

《樱》是一款美丽的游戏，即使抛开游戏系统不谈，也完全可以将其视作一部一流的动画。大家知道，担任人物设



帝国大剧场全图


与撒旦的对决

[illegible]一个个形象都是那么丰满立体，实在是我见犹怜。

身为主角的你，夹在这些出身性格各异的少女中间，该如何自处，如何应对？谁是你最喜欢的？你该如何展现出作为男性的态度，来虏获她的芳心？如果在玩一个恋爱模拟游戏的时候，它能让你感受到些许恋爱时的心跳，那么哪怕只有那么一丝一缕，都可以雄辩地证明这个游戏是多么的优秀了。而《樱》，恰恰做到了这一点。

定的可是藤岛康介啊，《我的女神》之作者藤岛康介啊……简直不需要用言语过多地描述了，相信凡是欣赏过《樱》CG的人，都会为之叹服的。在配音方面，横山小姐的实力是无可厚非的，她演唱的几首插曲，例如“檄·帝国华击团！”、“如花少女”等，都是很好听的歌。

话说回来，如果一个女性空有美貌而缺少智慧，我们会叫她“花瓶”，如果一个游戏空有绚目的声光效果而没有内涵，我们会叫它“精装垃圾”。《樱》真正的价值，就在于它没有只靠这些外在的东西来唬人，而是创造出了一系列舒缓优美的故事情节和一群鲜活伶俐、有血有肉的如花少女。美丽温柔的阿樱、

长期以来，中国玩家只能看到一本模糊的《樱》，尽管我们可以从满屏的“あいうえお”里夹杂的零碎汉字中推测出对话的意思；尽管据我所知，有N个猛人为了这个游戏去刻苦攻读日文，但是语言的障碍，仍旧使大多数人无法领略她的精妙之处。果实最甘美的部分，我们却无缘品尝。让国人完整地品味《樱》的魅力，正是天人互动推出《樱》中文版最大的意义所在。

“游戏由于采用了情感模拟系统，不同角色的喜怒哀乐都会表现得宛如真人般栩栩如生，并直接或间接影响对玩家的好感度。当然，表现角色性格更多还得依靠语言的魅力。在各位女性角色的语言风格方面，我们在翻译过程中算是比较完美

超级搞笑之智力竞赛



我装的真宫寺樱

地再现了原汁原味吧，例如人物的口头禅、惯用语，都作了精心的翻译，甚至包括不同角色的人称之类的细节上，我们都有所留心，在经过对角色性格的充分把握基础上，确定了不同用法。”《樱》简体中文版主监修吉川明静先生自信满满地如是说。

2001年8月18日，完美的《樱花大战》终于来到中国。■


最后的演出

出品公司 世嘉
国内发行 天人互动
发行版本 3 CD / Win9X
类　　型 策略/冒险[ST/AD]
最低配置 P166/32MB 4速光驱 200M硬盘
推荐配置 PII233/64MB、1.2G硬盘
3D加速卡 不支持
3D声效卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制 鼠标+键盘
出品日期 2001.8.18(简体中文版)
官方网站 www.sakurawars.com.cn


画面表现
音乐音效
操　　控
创　　意
策略性
故事线

优点 近乎完美的CG、个性鲜明的人物，将恋爱养成与战棋游戏巧妙融合。

缺点 战场画面和战斗系统有些粗糙。

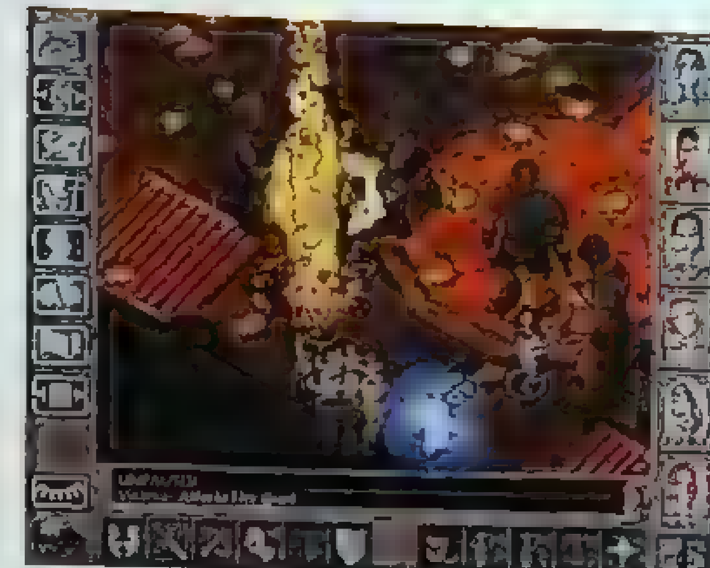
难度最高的资料片

博德之门II 巴尔的王座

文／天弈　编辑／东东

谋杀之神虽然倒下，但他的末日即是其子女后裔的起点。昆古，将笼罩他们的成长历程……

这是一位古老先知的预言，也是《博德之门II巴尔的王座》中的核心主线，它将把我们的探险历程引向终点。在《博德之门》中，你是一名在Candlekeep城长大的青年，突遭养父Gorion被杀、自己不得不外出逃亡的巨变，经过漫长而艰险的旅程，终于弄明白自己竟然是邪恶的谋杀之神Bhaal的后裔。在击败野心勃勃、想继承谋杀之神宝座的同胞兄弟Sarevok之后，还没有享用庆功的美酒，你就在《博德之门II安姆的威胁》里被一个强大的邪恶魔法师Irenicus夺去了父亲蕴藏在自己体内的灵魂，从而再次踏上探险之旅。在《博德之门II巴尔的王座》中，你才发现Bhaal的后裔有很多很多，其中五位强者联合起来，正在屠杀其他的兄弟姐妹。你无可避免地被卷入到旋涡的中心，在安姆城南面的Tethyr国闯荡，击败五人组及幕后的组织者Melissan。玩家将了解到当年Gorion从祭坛上救走自己的经过，发现正是假仁假义的Melissan引发剑湾的这场大动乱，她试图通过吸取所有Bhaal后裔的灵魂能量而成为谋杀女神。最后，玩家将可选择是成为神，还是仍然呆在凡尘……



作为资料篇，《巴尔的王座》的图形、音效、操作并没有什么改变，引擎也仍然是Infinity Engine，稍微做了优化。玩家多了一种职业选择——狂暴法师（Wild Mage），他的特点是施展出来的魔法可能并不会产生预期的效果，而是会莫名其妙地变成了别的魔法，当然也存在伤及自己的可能性。选择这么一个古怪的角色是不是很有意思呢？

等级上限有所提高，任何角色都能升到40级左右，在“暗黑”里，这不过是平常等级，但在龙与地下城世界里，40级几乎已经到了神的境界。从大约20级起，角色将可学到一些特殊的、高于第9级法术的超强技能，比如召唤元素王子、大旋风斩等，正是这些超强技能，将玩家从凡人变为神。

在武器装备上，曾为Bhaal服务的专职铁匠Cespenar能将玩家在探险时捡到的一些物品和装备改造为属性+5甚至+6的利器，它们绝对不仅是攻击力上的增强，而且带上五花八门的其它魔法特征，笔者让一名游侠（ranger）职业的角色两手各持一把+5的剑，哈哈，他就成了一个恐怖的屠杀机器！

《巴尔的王座》的侧重点有所转移：战斗成分增多，任务及事件成分缩水。玩家满城满街找人找东西的事情大幅减少。实际上，笔者一直觉得“博德”系列的战斗要比“暗黑”系列有趣、有挑战性得多，不是疯狂地按鼠标，而要时刻关注战场形势，及时调整战术策略，并根据不同的敌人采取不同的战术。随着等级的提高，战斗的策略性越来越浓厚。特别要强调的是，这部资料篇里的战斗是非常艰难的，尤其是最后的决战，几乎到了“Mission Impossible”的境界。如果你自信是游戏高手，那么打穿《巴尔的王座》将是最好的证明。■



英文名称 Baldur's Gate2 Throne of Bhaal
出品公司 Bioware/Interplay
国内发行 第三波
发行版本 1 CD / Win9X、WinME
类　　型 角色扮演[RP]
最低配置 PII233/32MB 4M显卡、4速光驱、560M硬盘
推荐配置 PII400/64MB 3D显卡、8速光驱、940M硬盘
联机配置 PII233/64MB(两人以上128M)、3D显卡、1.5G硬盘
3D加速卡 D3D/软件3D
3D声效卡 不支持
多人游戏 支持
控　　制 鼠标+键盘
出品日期 2001.7
官方网站 www.interplay.com/bg2throne


图象表现
音乐音效
操　　控
创　　意
故事线

优点 对“博德”系列的情节作了完整的解释，游戏的策略性、挑战性随着角色等级的提高而进一步增强。

缺点 没有明显的缺点，只是有少许BUG。





三国立志传

文 / 龙河　编辑 / 东东

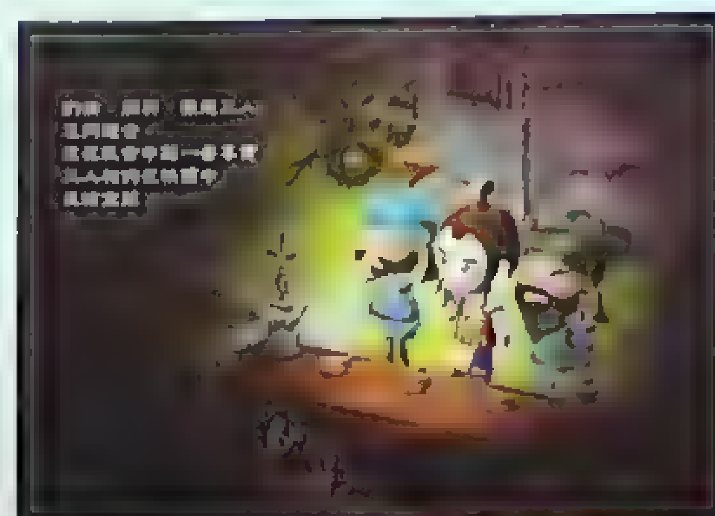
自打接触电脑游戏以来，就知道光谱是一家非常有"个性"的游戏公司，无论业界刮起什么风，流行什么潮，它总是不为所动，只是慢条斯理地打造着自己的特色产品：策略和创意十足，精巧而耐玩的小品游戏——《三国立志传》便是一部这样的作品。

这是一款以战棋为主体的游戏。它的战斗方式和"英杰传"、"天使帝国"系列等普通战棋游戏并无太大差别，都讲究在格子划分的战场上的"走位"，以及有限作战单位之间的配合等等，在此就不多说了。倒是游戏里有两个突出的新元素值得一提。


可以在战略地图上选择想要进行的战役

一、战略地图。游戏中有一张类似于战略版三国的中国大地图，每个城市都可能出现战事，每场战事的敌军兵力、难度和可得到的奖励都各有不同，你可以选择带领军队去加入哪场战斗，而不必遵循一个固定的故事流程。《三国立志传》包含的100多场大小战役就是这样呈网状被串联起来的。这种新奇的设定给了玩家很大的自由度，副作用是对三国历史改动太大，看到平定黄巾和官渡之战发生在同一年，实在叫人难以接受。

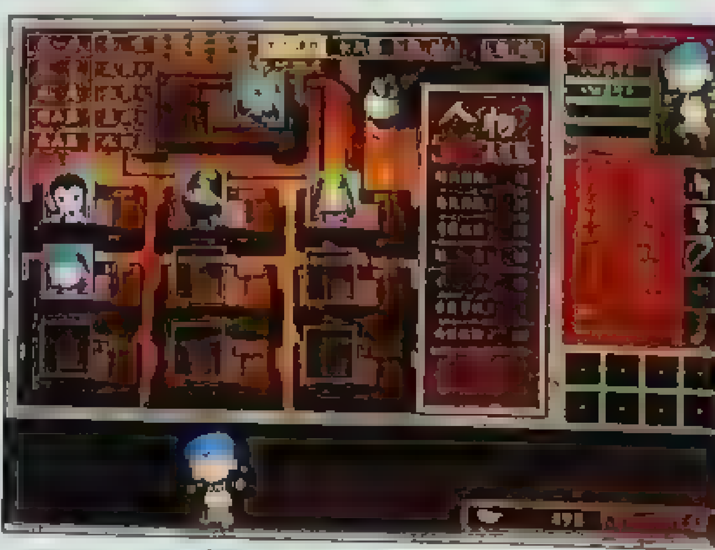
二、经营养成。在每场战役结束后，游戏进入经营回合。此时，你可以象在战略版三国里那样招募武将、收取税金。武器店、药店和书店里有种类繁多的道具供你装备部队。最有趣的


著名的桃园·结义

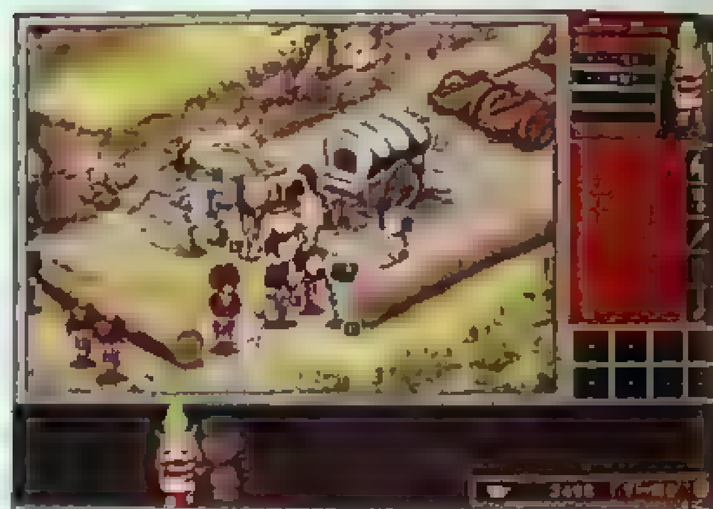
是，还可以对现有武将进行培训，由一名某项能力比较高的大将担任老师，课堂里可以容纳9名武将听讲，一堂课下来，学生们的多项能力都会提高。这些成分的加入，为游戏增色不少，除了要求玩家在战场上格征善战外，平时的经营策略也很重要，大大增加了游戏的耐玩度。

《三国立志传》是一款不错的作品，但是笔者个人认为，它以搞笑风格来定位一款三国题材的策略游戏是一个比较大的失误。虽然光谱的旧作"富甲天下三国志"系列非常成功，但那毕竟是大富翁类型游戏，适合诙谐幽默的色调。可《三国立志传》就不同了，玩偶娃娃式的人物、儿童游乐园般的场景、还有孩子气的对话，哪有一丝一毫纵横捭阖、睥睨天下的"三国味"呢？玩家们在游戏时的成就感自然大打折扣。

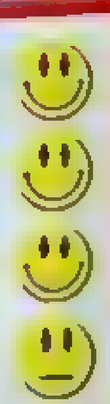
看着屏幕上的《三国立志传》，想到几句题外话。曾几何时，光谱是业界一面醒目的大


今天由张飞主讲长兵器课程

旗，[illegible]以先进的引擎[illegible]的配乐，风靡一时，[illegible]津津乐道。而近几年来，[illegible]已经明显落后于[illegible]，虽然内在的可玩性都大大高于外在的观赏性，但在如今这个什么都讲究包装的时代里，"内秀"的游戏多少显得有些吃亏。如果光谱游戏能够在外在表现上多下一些工夫，我想它们必将得到更多玩家的喝彩。■


周仓的迷魂剑

出品公司　光谱资讯
国内发行　光谱博格
发行版本　2 CD / Win9X
类　　型　策略[ST]
最低配置　PII300/64MB 8速光驱 500M硬盘
3D加速卡　不支持
3D声效卡　不支持
多人游戏　不支持
控　　制　鼠标
出品日期　2001 7
官方网站　www.tlme.com.tw



优点　[illegible]
缺点　游戏风格过于儿童化，没有三国味





在"帝国"的影子下

争战天下

文 / 火鸡　编辑 / 东东

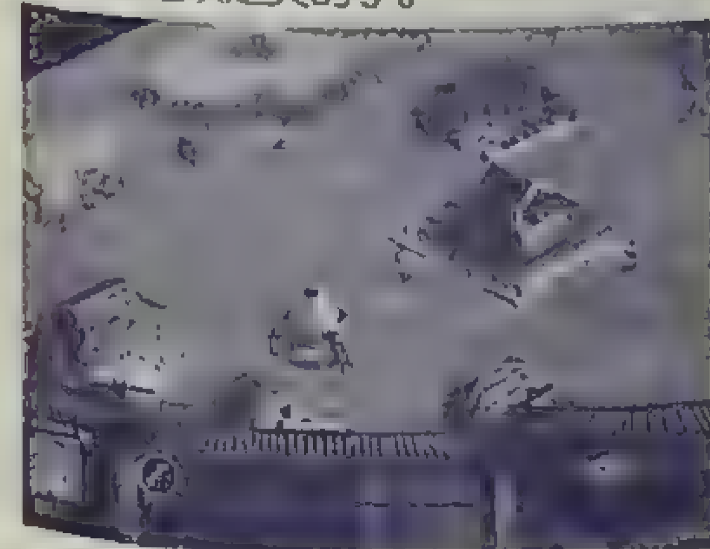
其实，早就想就中韩游戏的比较写点什么东西了，但是一直苦于没有找到两款可比性强的游戏。直到今天看到了《争战天下》，于是提笔写下这段文字。

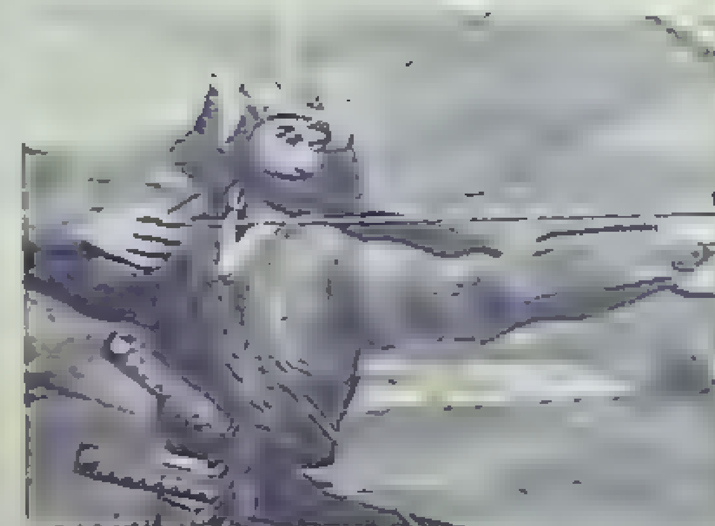
韩国游戏《争战天下》是一部模仿《帝国时代》的即时战略游戏，描述的是1592年的丰臣秀吉征韩战争。而用来和它作比较的就是那部令中国玩家自豪的"千禧大作"《傲世三国》。

许多事物的发展都是从模仿起步的，记得周星驰在《审死官》中说过："人说的话都是听来的。"套进现实想想，还真是很有哲理。时下中韩的游戏产业也是一样，模仿并不丢人。

从单纯"模仿"的角度来讲，《争战》要比《傲世》更加忠于原著。撇开视觉印象不谈（因为两者的视觉印象都像"帝国"），单从实战感觉来说：《傲世》给人的感觉是：这是"帝国"吗？像，但不是！而《争战》的表现则无疑是"帝国"的资料片了。

这是它们的第一个差别。在模仿能力上，我对《争战》的制作群表示由衷的钦佩，游戏和"帝国"一样是以"格"的概念来划分地图的，攻击的效果乃至于音效都和后者一般无二，更不用说地图、界面、菜单选项之类的了。





抛开"帝国"的影子，《傲世》和《争战》也有自己所独有的东西。说句实话，单从制作水准上来讲，它们已经超越了帝国一代——而且不止一点。其中《傲世》体现了内政外交在游戏中的重要性，而《争战》则更加推崇了英雄的作用。单就这两个概念就使"帝国模式"得到了升华，在一个完美的体制下，创造出新鲜玩意的魄力和智慧值得人们钦佩。

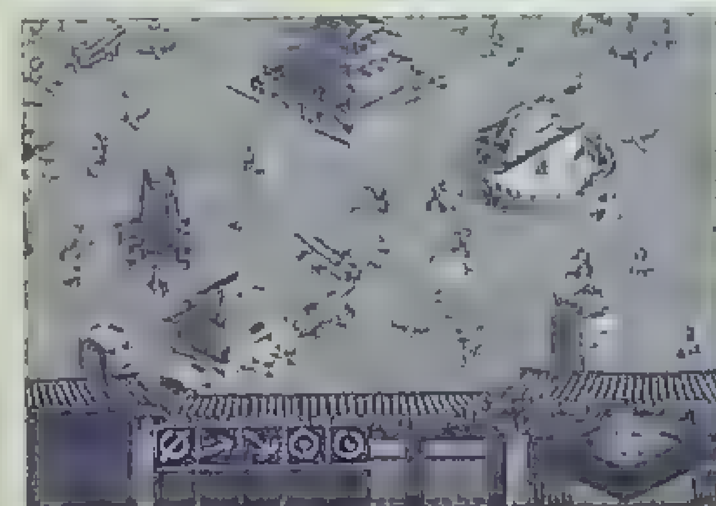
从画面上来看，《傲世》确实是高人一等，那种真实的建筑物比例所给人带来的震撼是"红警"里的袖珍五角大楼所不能比的。在《傲世》在640x480分辨率下即可有让人满意的效果，而《争战》则非开到800x600不可。

操作上，《争战》要比《傲世》舒服很多，大多数快捷键是从"星际"套过来的，老玩家们将很容易上手。《傲世》那种只能用快捷键选中建筑物，却不能操作的概念确实让人无法接受。

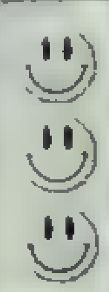
两款游戏都采用了真人配音。担任《傲世》配音的是北京电视台的播音员，可以说是专业水平。缺点是技术不过关，总是出现一个人同时出两个声音的情况。而《争战》则是分别用朝语和日语给战争的双方配音，极有韵味，给人感觉比较真实。唯一缺憾的是游戏中的"韩味日语"可能不会令"哈韩族"以外的玩家们主[illegible]。

某位被笔者忘记名字的哲人说过：不是有比较就要有胜负，就连足球赛还常常也是以平局收场的。

本来是想给这两款游戏弄个对比式的打分，但终于放弃了这种想法。因为又想到了"仁者见仁，智者见智"这句老话。一款游戏放在玩家面前，无论别人觉得它是大名赫赫的经典也好，默默无闻的小品也罢，自己玩得开心才是第一重要的。■



国内发行　实达铭泰
发行版本　1 CD / Win9X
类　　型　策略[ST]
最低配置　P166/64MB、4速光驱、300M硬盘
推荐配置　PMMX233/128MB
3D加速卡　不支持
3D声效卡　不支持
多人游戏　支持
控　　制　鼠标+键盘
出品日期　2001 7
官方网站　-

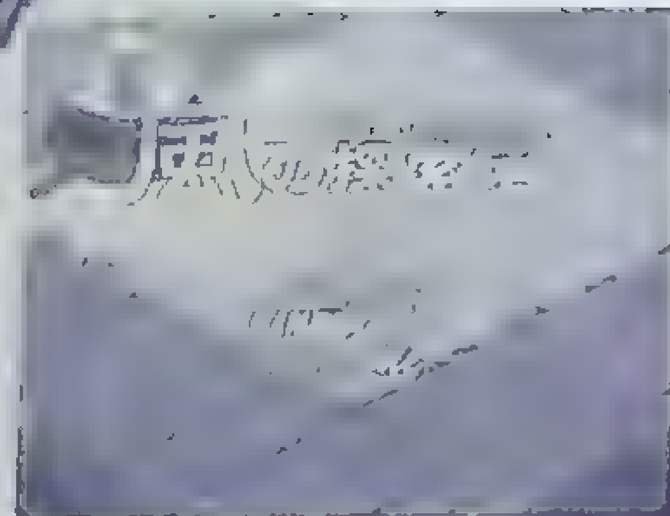


画面表现
音乐音效
操　　控
创　　意
策略性



优点　比较成功地模仿了《帝国时代》的作战系统；操作容易上手。

缺点　画面过于简单粗糙。



一只脚的跳棋游戏

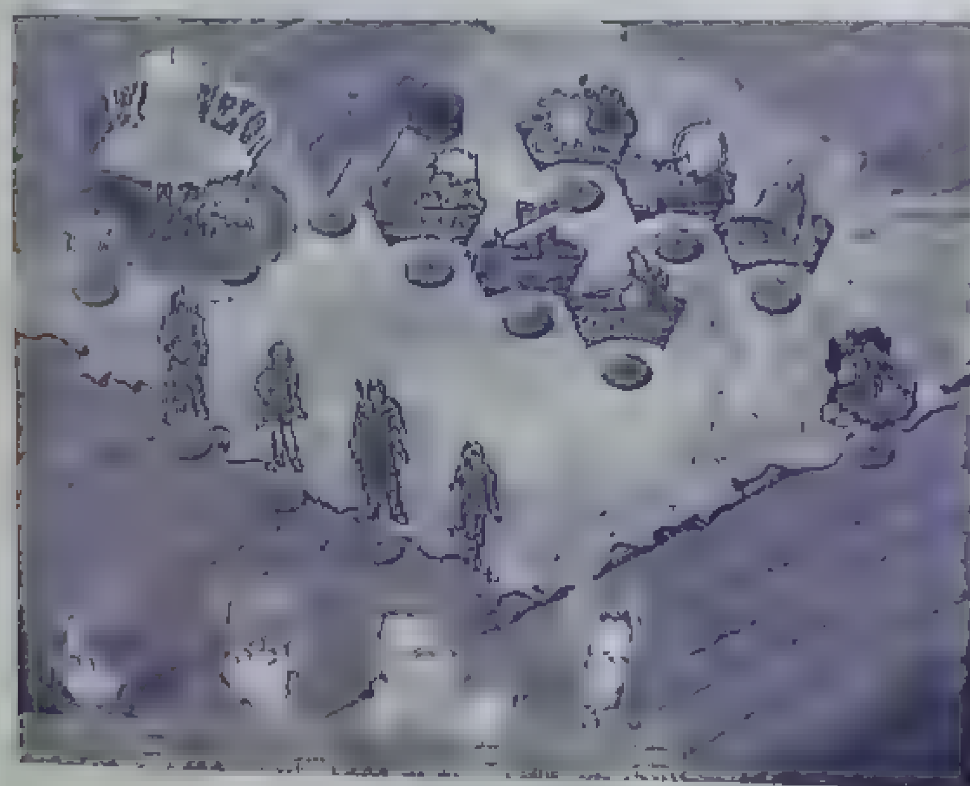
风之探索者

文/唧唧　编辑/石子

生活中，很多事情就像那风一样，一闪而过……不知《风之探索者》这款策略角色扮演游戏，是否也会如风一般，淹没在层出不穷的游戏洪流之中？在下结论之前，还是让我们先来看看游戏的内涵吧。

最初尝试《风之探索者》的时候，笔者几乎无从下手。因为它完全不同于任何已有的游戏模式，除了游戏画面流露出浓厚的日本卡通味道之外，所有的设计都很新鲜。

都说游戏给人的第一印象很重要，一个复杂离奇的故事或一段震撼人心的开场动画，会增强玩家继续游戏的欲望。不过，《风之探索者》给笔者的第一印象却是莫名惊奇。一进入游戏，笔者便惊奇于12位英俊漂亮的待选角色和他们那微型标本一样的人物模型。不由得质疑，这些“衣服架子”，该如何行动和作战呢？不会走不会跑，难道是用跳的（鬼啊ˉ）?!结果，事实证明，游戏中几乎所有可见的事物，包括商店、酒馆、教堂、武器、道具、NPC、系统设定、冒险地点、甚至是角色的每个动作，都是以模型或标记的形式来表现的。而在漆黑一团的任务洞窟里，主角的行动比僵尸还要滑稽（我跳……）。这种不拘小节的设计，使笔者一下子喜欢上了这款游戏。



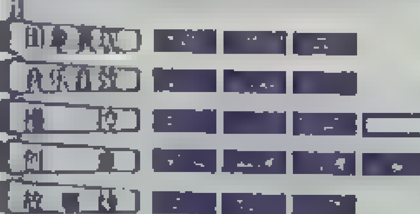
传统RPG的任务线性关系非常[illegible]，一般需要玩家不停地与NPC交谈，才能获取相关信息，完成既定的主线或支线任务。而《风之探索者》却恰恰相反，它没有明显的故事线，4位主角的首要目标就是成为人们认可的冒险家。玩家可在见多识广的酒馆老板处领取任务，并选择做或不做。玩家每完成一个任务都会获得一定的金钱奖励，若因能力不足而完成不了也没关系，可以回到酒馆老板那里换领其它任务，将难题留待以后解决。随着玩家接受的任务越来越多，隐藏在其中的故事将逐渐显现出来，同时，也将有一些意想不到的角色加入玩家的队伍。如此一来，玩家即不用四处游荡着找寻线索，也不用煞费苦心地将所有任务都一次做完，大大提高了游戏的自由度，游戏的心情也随之轻松了不少。

以往RPG中的人物属性划分得相当仔细，体力、精力、速度、防御等等，名堂多多。为了加强这些属性，玩家通常是拼命练功，不惜花血本找来可以永久提升属性的仙丹妙药。不过，在《风之探索者》中，任何的丹药都没有面包更重要。游戏中的时间概念非常强烈，人物的每个动作都要耗费一些时间，并且直接与人物的饱食度属性相关联。随着时间的流逝，人物的饱食度将不断下降，并直接影响角色在战斗中的敏捷及准确度。因此，需要不断地补充食物，以保证良好的战斗状态。食物的来源有两种，一是打败怪物后获得，二是从商店里购买。不过，游戏中的商品价格相当昂贵，往往是辛苦打来的银子买了这样就买不起那样，所以，要想维持温饱，就得努力拼杀，打不赢只好饿肚子了。

《风之探索者》的战斗系统采用了即时战斗模式，战斗画面相当繁杂。角色的所有攻击动作，都以标记的形式直观表现，并有明显的时间周期。在即时战斗模式下，选择攻击方式、点选对象、指定连续攻击次数这些看似简单的工作，实行做起来却相当复杂，即要保证快速有效又要确保准确无误。笔者就曾经尝过连续几次手忙脚乱地将攻击对象错选成自己人，尔后全军覆没的滋味。所以，熟练掌握鼠标右键的快捷指令方式，将是有效打击敌人的关键。

《风之探索者》的特点还有很多，例如：角色没有等级之分，所得的经验点数将用于提升各种技能和生命力；角色进入冒险洞窟后，可用鼠标右键切换探察和快速移动两种行进方式；游戏的音乐时而舒缓时而激烈，临场感极强。总之，《风之探索者》不失为一款优秀的RPG作品，它的创新精神，值得同行们学习。■

出品公司：会宇软件
国内发行：华彩软件
发行版本：1CD/Win9X
类　　型：角色扮演〖RP〗
最低配置：P166/64MB、8速光驱、180MB硬盘
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标
出品日期：2001年8月



优点：新颖的游戏元素及游戏方式，为游戏增色不少。

缺点：没有教学模式，上手略有困难。

评分说明

音乐音效

[illegible]

[illegible]

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平。在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当。

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式和战斗模式等方面都是发掘新思路的地方。

优点

指出游戏中的最值得关注的特色。

缺点

指出游戏中不可乎视的缺憾。

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所倾重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性，如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得“动感”及“故事线”两个评分专属特性，其各占专属特性的50%加权。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的“平衡性”的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激、同时又能让玩者藉由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的“度”，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是“最真实”的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交谈对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

世界架构：在线游戏

在线游戏独有的“世界架构”属性不仅包括游戏的初始环境，也包括游戏者之间因互动而形成的社会关系，它们是否合理、完整、平衡、有趣，将直接影响在线游戏的生命力及对生活在其中“居民”——也就是玩家们的吸引力。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值。

《家用电脑与游戏》杂志的“游戏评析”栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用五分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。



空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界。

综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏。



优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。

综合评分：值得一玩的好游戏。如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。



良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。

综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。



普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。

综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。



及格

单项评分：还好没有什么BUG，勉强可用。

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

机甲指挥官 II
MECHCOMMANDER 2
资料整理及战斗指南

文/Zeg 编辑/游骑兵

诸位,现在的情况大家也都大概知道一些吧。支匪帮闯进了STEINER家族的占领区,出于政治压力,STEINER家族不能增调军队去镇压这些恐怖份子,于是他们就雇我们来解决CARVER V的问题。Rerard上校要求二天后就投入战斗,大家各自回去准备一下。

还有,虽然匪帮的规模不大,可是最近有传闻说可能是LIAO家族在出钱资助他们,说不定这些匪徒还会有LIAO家族的新式机甲。所以我建议大家都要仔细看一下发给你们的报告。要是真有谁被强盗抓去做人质,赎金可要从他的薪水里扣。好了,解散。

作 战



先来看一下顾主能提供的支援,这些依次是:空袭、炮击、探测器、修理车、侦察机、布雷车和回收。

所有这些支援都是要消耗资源点的(RESOURCE POINTS),而资源点除了任务开始时给的一些外,还可以通过夺取敌人的仓库(Resource Building)或是运输车(Resource Truck)来取得。注意,每个仓库10000点,每辆车4000点。

我们再回头来看:

空袭:RP 7000

召唤飞机来在你选择的地点投炸弹,威力很大,就算是重型机甲也吃不消。不过因为召唤飞机以后有七秒的延时,所以并不是很好掌握。另外,只能在你视线所及的地方使用空袭。

炮击:RP 8000

和一代完全不同,炮击是在选定的地方空投一门固定火炮(Long Tom Cannon *1),虽然不能动,但是可以为战斗提供持续的火力支援。同样,只能在看得见的地方空投。

探测器:RP 2000

向你指定的地方投下一个探测器,能探测到周围的敌人在地图上显示出来,不过它探测的范围会逐渐缩小,在几分钟内消失。它可以在地图的任何地方使用。

修理车:RP 6000

这个就不用多说了吧,空投一辆修理车,它不但可以修理机甲还能补充消耗的弹药。不过修理车携带的资源有限,用光以后就没有用了。另外,在有的地区里有敌人的修理站,占领它就可以来修理自己的机甲,比起修理车来能修更多的东西。

侦察机:RP 2000

运来一架小型侦察直升机,你可以调遣它飞到你想看的地方去,不过侦察机可不禁打,小心不要进入敌人的火力范围。

布雷车:RP 4000

运来一辆布雷车,你可以用它布设一个雷区,如果踩上七八个的话重型机甲一样要完蛋。不过要注意一代里的地雷不辩敌我,小心别被自己的地雷炸到。

回收:RP 10000

在击毁敌人的机甲以后可以派回收直升机来对其进行必要的修复,再放进去一个驾驶员,你就可以把它开回去了。当然,没有炸毁的机甲都能够在任务结束后选择回收,不过那就得自己另掏腰包了。

再来看看常见防御炮塔:

游戏中所有的防御工事都由二部分组成:

各类炮塔

控制炮塔的控制塔(Turret Control)

给炮塔供电的发电机(Turret Generator)

在你击毁了发电机或控制塔以后所有的炮塔都会失效,如果你占领了控制塔的话所有的炮塔就会回头攻击你的敌人,对方也可以把它再抢回来。

探测塔(Sensor Tower)可以发现周围的敌人,和炮塔差不多,如果占领了探测塔的控制中心(Sensor Control)就能控制这个地区里所有的探测塔。另外,探测器发现的目标在没进入视野之前会用红色记号来表示,菱形代表不能辨认的目标,圆柱形代表车辆,方形代表机甲。

其他的注意事项

在作战中可以指定队员从远距离、中距离或者近距离攻击目标(按住〖L〗/〖M〗/〖S〗点击目标),比如你命令从远程攻击,则队员会自动和目标保持距离,在对付近战型的机甲时很有效。当然,也可以命令他们站在原地攻击(按住〖C〗点击目标)。

在战斗时可以命令队员移动,以保持最佳距离,同时也能降低受伤的几率。不过最好不要跑(按住空格键是跑,按住〖J〗键是跳),因为在命令他们跑的时候他们会停止攻击。可以命令队员瞄准敌人机甲的头部、躯干或者腿部攻击(按住小键盘的〖8〗/〖5〗,〖2〗点击目标),有时候能取得很好的效果。

在下面的状态栏里表示了机甲和驾驶员的状况,机甲的某个部分被打击以后会先变黄再变红,如果到了灰色就是已经彻底损坏不能用了。另外,机甲头上的绿条是表示综合战斗力的,损坏、驾驶员受伤或是弹药用尽都会使它减少。在机甲被击毁的时候驾驶员会弹射逃生,但有时也可能会被直接击毙,这就要看运气了。

占领控制塔或者仓库等等必须要机甲才可以,如果你选中车辆的话将不会出现占领的命令。执行占领任务时若目标附近有敌方的机甲或武装车辆,则无法执行占领任务,须先消灭附近敌人。

大多数任务最后是要回到撤退点才能完成任务的(Extract),需要注意的是,如果撤退点的附近有敌人你就不能撤退,必须要把他消灭才行。另外,完成所有主要目标(Primary Object)后任务就结束了,次要目标(Secondary Object)对任务无影响。

要注意各种爆炸物,油罐(Fuel tank)、油罐车(Fuel truck)还有弹药库(Ammo Dump)这些东西一旦被击毁,会发生猛烈的爆炸,能把你连人带机甲一起炸飞,合理地利用它们会使你事半功倍。另外,被击毁的机甲的爆炸也会伤人,不过范围非常的小,注意别踩上就可以了。

机甲战士

人是万物之本,没有驾驶员你就什么也做不了。在二代中新加入了驾驶员的特殊技能,使得驾驶员更加专业化,也可以针对驾驶员不同的技能来让他们驾驶不同的机甲。

评价机甲战士的能力要看他的两个基本数值,即射击能力和驾驶能力,随着能力的上涨更分成五个级别:Green、Regular、Veteran、Elite和Ace。射击能力和驾驶能力加起来不到100的为Green,小于120的为Regular,小于140的为Veteran,小于160的是Elite,超过160就是Ace。

驾驶员在升级的时候可以获得新的特殊技能,具体如下:

Regular级特殊技能

LIGHT MECH SPECIALIST

善于驾驶轻型机甲,驾驶轻型机甲时不容易被打中。

LASER SPECIALIST

善于使用激光炮,使用普通的激光炮的时候命中率更高。

LIGHT AUTOCANNON SPECIALIST

善于使用轻型自动炮,使用轻型自动炮的时候命中率更高。

MEDIUM AUTOCANNON SPECIALIST

善于使用中型自动炮,使用中型自动炮的时候命中率更高。

SMALL ARMS SPECIALIST

善于使用轻型武器,使用轻型武器(机枪和喷火器)时候命中率更高。

SENSOR SPECIALIST

善于使用探测器,在驾驶有雷达的机甲的时候能够分辨出不同的目标。(区分轻/中/重型车辆,轻/中/重型机甲)

TOUGHNESS SPECIALIST

不容易被打死,即使在战斗中受了严重的伤也不会死。

Veteran级特殊技能

MEDIUM MECH SPECIALIST

善于驾驶中型机甲,驾驶中型机甲时不容易被打中。

PULSE LASER SPECIALIST

善于使用脉冲激光炮,使用脉冲激光炮的时候命中率更高。

ER LASER SPECIALIST

善于使用增程激光炮,使用增程激光炮的时候命中率更高。

LRM SPECIALIST

善于使用远程火箭,使用远程火箭的时候命中率更高。

SCOUTING SPECIALIST

善于侦察,在驾驶有雷达的机甲的时候能够辨认出目标是哪种车辆,哪种机甲。

JUMP JETS SPECIALIST

善于使用Jump Jets,在操作有跳跃能力的机甲时比别人跳的更远。

Elite级特殊技能

HEAVY MECH SPECIALIST

善于驾驶重型机甲,驾驶重型机甲时不容易被打中。

PPC SPECIALIST

善于使用PPC,使用各种粒子炮的时候命中率更高。

HEAVY AUTOCANNON SPECIALIST

善于使用重型自动炮,使用重型自动炮的时候命中率更高。

SHORT RANGE SPECIALIST

善于近战格斗,在近战的时候命中率更高(60米之内)。

MEDIUM RANGE SPECIALIST

善于中程射击,在打击中距离目标的时候命中率更高(30米之外120米之内)。

LONG RANGE SPECIALIST

善于远程作战,在打击远距离目标的时候命中率更高(60米之外)。

Ace级特殊技能

ASSAULT MECH SPECIALIST

善于驾驶突击机甲,驾驶突击机甲时不容易被打中。

GUASS SPECIALIST

善于使用GUASS RIFLE,使用各种高斯步枪的时候命中率更高。

SHARPSHOOTER SPECIALIST

善于使用各种武器狙击敌人,在瞄准机甲的某个部位射击的时候命中率更高。

机甲与车辆

作为一个指挥官,了解你和对手的机甲是确保胜利的必要条件。作为一个机甲战士,只有最大限度地发挥机甲的特长,才能在混乱的战场上生存。

二代中的机甲管理部分做了一些改动,与一代相比简化了一些。能买卖的只有你拥有的机甲,你可以把回收来的机甲卖掉,或者从雇主那里买来你需要的机甲。武器则在配置机甲的时候自动买卖,卸下来的武器直接卖掉。驾驶员也统统是免费的,你可以随意挑选。

在配置机甲的界面里可以看到,机甲装载的武器不是象一代里那样照重量计算,而是改为照体积计算。每种机甲有一定的装载空间,各种武器装备则象拼图一样塞在里面。同时新增加了武器的散热特

性，既所有武器装备的发热量总和不能超过机甲的冷却能力。当然，可以装备散热器（Heat Sink）来增加机甲的冷却能力。

只有加装 Jump Jets 的机甲才有跳跃的功能，而且只有部分的机甲有装备 Jump Jets 的空间。

大部分的机甲没有雷达（其实是探测器，叫雷达比较习惯而已），只能靠视线观察，只有部分机甲拥有雷达，而且是不能更换的，另外，雷达发现不了装有干扰器（ECM Suit）的机甲。而且因为取消了 BAP，所以如果机甲处在停机（按〖PageDown〗键，〖Page Up〗恢复）的状态，任何雷达都发现不了它。

任务指南

注意：本攻略只针对普通难度（默认），如果你加高难度不必参照本攻略的行动顺序。

在本攻略的地图中，主要目标用数目字表示，次要目标用小写字母表示，大写字母为笔者附加的位置指示。

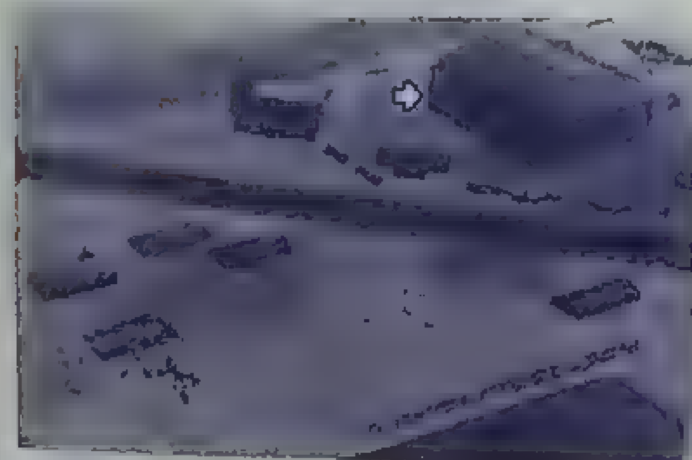
任务一

任务目标：
1. 到达指定地点。
2. 摧毁匪徒占领的机库。
3. 消灭匪徒的巡逻队。
4. 修理损伤的机甲，向北岛进攻。
5. 消灭所有的匪徒。
6. 撤离。
资源点数：22000



这是整个游戏的第一个任务，游戏开始后直接进入，不能换装。你将指挥两台 BUSHWACKER 和一台 RAZORBACK，此次任务主要目的是练习一下操作，难度较低。

任务的出发点在南岛机场的东南方向，在开始后率队向指定地点前进（绿色的导航点标记），到达后目标一完成。接着摧毁紧挨着的机库（图中箭头所指），目标二完成。

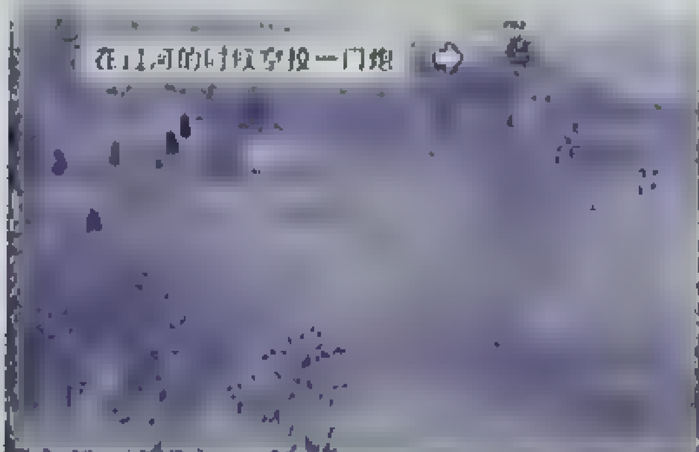


然后向北前进，在途中会遇到几股匪徒的车队（LRM CARRIER×1 CENTIPEDE×4），都不能对机甲构成真正的威胁，在轻松消灭他们之后目标三完成。

在到达北岛之后可空投修理车修理损伤的机甲，不过如果直接进攻的话修理机甲的任务也会自动完成。自南穿过树林，在空地上有两台 URBANMECH 在兜圈子。这种机甲虽然装甲很薄弱，但是装载的一门中型自动炮却算得上是颇具威力的武器。个人建议在战斗时保持一定距离，要是冲到面前的话这些强盗的命中率还是很高的。



接着消灭掉两辆 HARASSER 继续向西，在西边岛上的树林里还隐藏着一队敌人（STARSLAYER×1 LRM CARRIER×3 HARASSER×2），要注意保持好队型免得到时手忙脚乱。也可以先在对岸空投一门炮，还能起到吸引火力的作用。



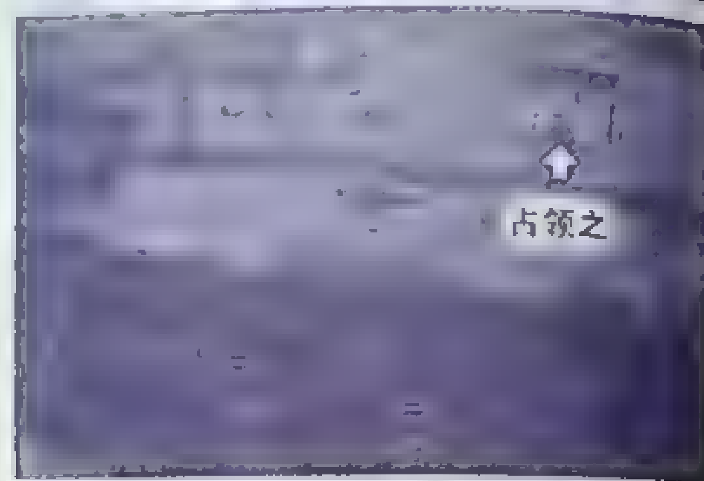
在消灭这一波匪徒之后目标五完成，向西前往撤退点（绿色撤退点标记）结束本次任务。

另外，比较而言 LRM CARRIER 防护薄弱且攻击力较强，所以在遭遇敌人的时候最好优先消灭。

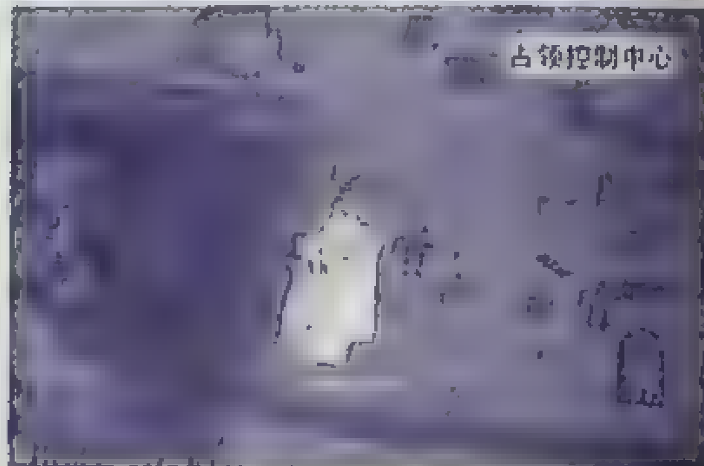
任务二

任务目标：
1. 夺取仓库。
2 消灭南基地中的匪徒。
3. 占领探测塔控制中心。
4. 消灭北基地中的匪徒。
5. 占领北基地中的指挥部。
最大空投重量：170 吨
资源点数：6000

本次任务要夺回被匪徒占据的基地，本地区的敌人比较分散，就算是正面进攻也很简单，在作战时要注意保持距离。



任务开始后直接向北，占领小基地里的仓库，完成目标 1。



接着向西，会遇到一台 FIREANT 和一辆 CENTIPEDE，消灭他们之后绕过南基地前的防御。然后把在基地西面巡逻的两台 URBANMECH 引出来击毁，再打穿基地的北墙，冲进去消灭剩下的敌人（CENTIPEDE×1 LRM CARRIER×1），完成目标 2。



扫清敌人以后夺取探测塔控制中心，完成目标 3。

接下来军队向北，从正面进攻北基地。因为守军比较少，不会冲出大门。先把守在小岛上的一台 URBANMECH 引出来击毁。

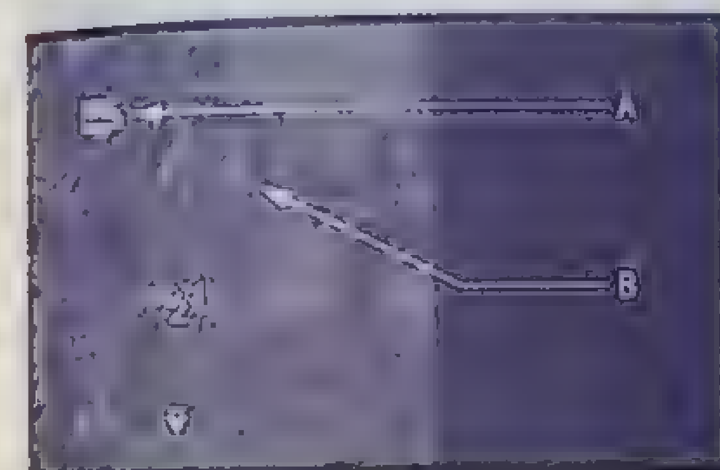


接着消灭守在正门的一辆 PARTSAN 和两辆 LRM CARRIER，最后摧毁门口的防御塔，进入基地消灭剩下的两台 FIREANT，完成目标 4。

在占领基地中的指挥中心以后本次任务完成。

任务三

任务目标：
1 摧毁检查点的油罐。
2 消灭在检查点的敌人。
3. 俘获移动指挥所。
4. 占领武器工厂。
5. 粉碎匪徒的攻击。
最大空投重量：1900 吨
资源点数：16000



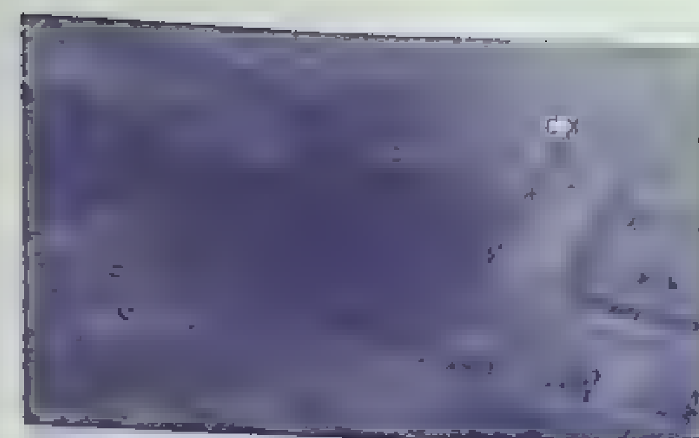
本次任务没有大型机甲出现，不过匪徒数目较多且集中，建议投入机甲在四台以下。任务前可以买到 70 吨级 SHOOTIST，有兴趣的可搞来试试。

任务开始后直接向北攻击检查站，由于有一些炮塔守住路口，正面突击会很麻烦，最好从东面的山谷绕到侧面攻击。在摧毁山谷口的两个炮塔之后会把守敌引来（FIRE ANT×3 URBAN MECH×1 VEDTTE×1 HARASSER×2），看准时机摧毁检查站的油罐，强大的爆炸会摧毁周围的敌人和给炮塔供电的发电机，使你省掉许多麻烦。



在清理干净所有守敌后目标 1、2 完成。这时不必等待运输队从南边出现，直接向北攻击匪徒的基地。

首先去北偏东方向的城镇里夺取一辆运输车和一个仓库（B 处），接着向地图西北角的基地发起攻击（A 处）。匪徒的基地大门处有几座导弹塔，最好爬上西方的山脊把基地内的匪徒引出来再动手（FIRE ANT×3 URBAN MECH×1 VEDTTE×1 HARASSER×2），还能占到地形便宜。亦可在高地空投火炮支援战斗。（如图所示）



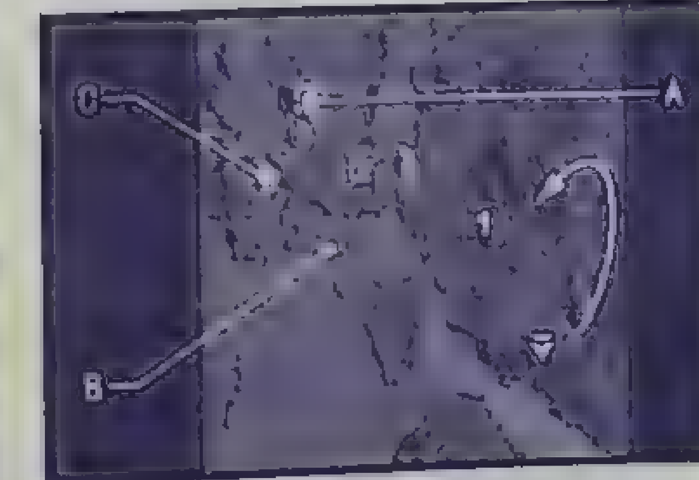
在消灭把守敌后夺取基地内的武器工厂（图中箭头所指），得到脉冲激光炮的资料（PLUSE LASER），目标 4 完成。

接下来率队返回检查站，消灭运输队的护卫（FIRE ANT×2 URBAN MECH×2），夺取移动指挥所和一辆运输车，完成目标 3。需要注意的是在作战时不要引爆移动指挥所附近的油罐车，一旦爆炸会摧毁周围的一切。

之后会有一大队匪徒从西面的公路方向你攻过来（STARSLAYER×1 FIRE ANT×4 URBAN MECH×1 LRM CARRIER×4），要是没什么把握可以空投火炮支援战斗。在消灭他们之后本次任务完成。

任务四

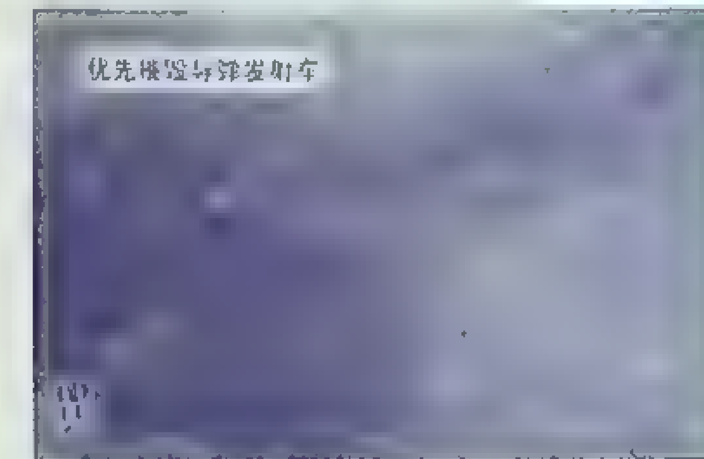
任务目标：
1. 到最后发现运输队的地点搜查。
2. 消灭匪徒的运输队。
3. 占领武器工厂。
4. 撤离。
最大空投重量：205 吨
资源点数：16000



本次任务的目的是消灭企图逃走的匪徒运输队，由于估计是 LIAO 家族在背后支持这些匪帮，因此要作好和 LIAO 开战的准备。LIAO 家族的机甲速度快，多数都携带有雷达，灵活敏捷但是装甲薄弱。

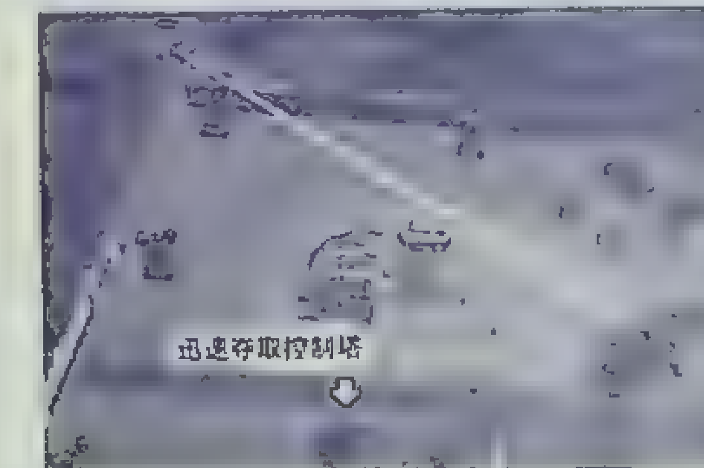
因为可以投入 205 吨的机甲，这次的任务难度不算高。在开始前可以买到 80 吨的 ZEUS，它优秀的散热系统使其能够使用大量的能量武器，对任何对手来说它都是致命的杀手。强烈建议购进两台，这是一种能用到最后一关的机甲。

本次任务的降落点在山地中，在同行进运输队的方向有三队敌人。倘若正面进攻，他们会依次撤退，你将陷入匪徒的夹攻之中。加之 LRM CARRIER 在山地战中很难对付，建议按照地图中的指示前进，绕过正面，从侧翼各个击破。



首先会遇到最北端的一队（FIRE ANT×1 LRM CARRIER×2 HARASSER×1），全部消灭之后再向南与剩下两队交火。（FIRE ANT×1 LRM CARRIER×3 HARASSER×3 CENTIPEDE×4）

然后前往西面的导航点，到达的时候会看到匪徒的运输队就停在小村庄里。匪徒发现你以后会向 LIAO 的领地逃窜，两架护卫的 FIRF ANT 会冲过来拖延时间。击毁他们之后 RENARD 上校会命令你不惜一切代价也要消灭掉匪帮，如果 LIAO 家族阻拦你就与他们开战。



在摧毁两台冲出来的 URBAN MECH 之后，冲进 LIAO 家族在桥头的检查点消灭剩下的运输车，完成目标 1、2。接着消灭西面 LIAO 家族的守军（HARASSER×2 CENTIPEDE×4）夺取桥头的控制塔，在防御塔的帮助下可轻松消灭闻风而来的两台 SHA YU。

接下来到南部收集一些资源（B 处和 C 处），其中 C 处有不少敌军守卫（SHA YU×1 ANUBIS×1 HARASSER×4 LRM CARRIER×2）可以利用附近的油罐摧毁之。

最后冲进 LIAO 家族的基地，消灭守军（ANUBIS×2）夺取武器工厂，取得高斯步枪的资料（GUASS RI-



[illegible]，目标3完成。

在占领武器工厂之后会有五六架直升飞机从北面赶来向你发动攻击，这些飞行器的击大打不，[illegible]成什么威胁，击落所有敌机，前往西北方的撤退[illegible]成本次任务。

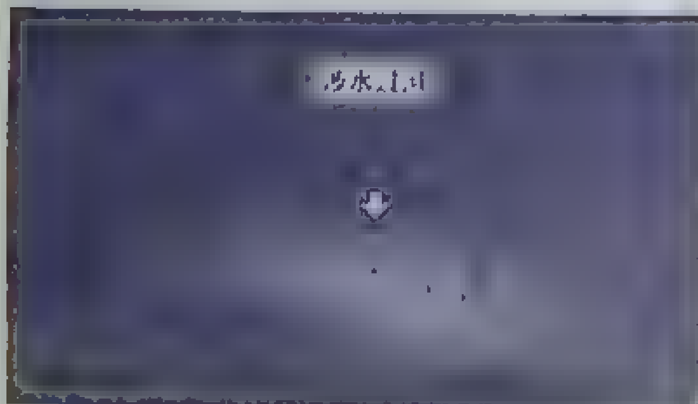
任务五

任务目标：
1. 摧毁油罐。
2. 夺取武器工厂。
3. 夺取修理厂。
4. 夺取监狱。
5. 撤离。
次要目标：
a. 夺取运输车。
最大空投重量：220吨
资源点数：7000

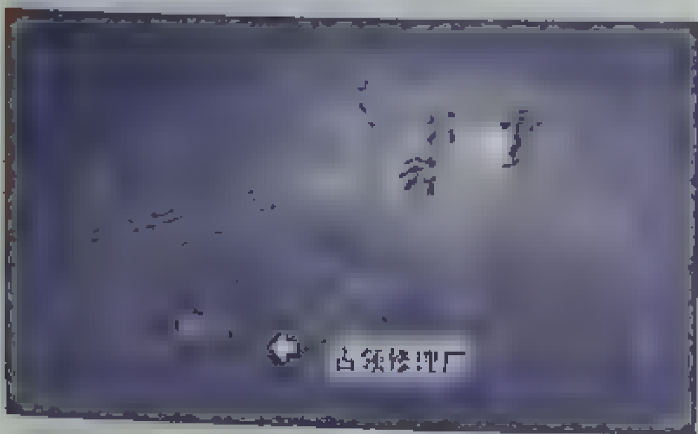


本次任务要侵入LIAO的基地，救出被俘的侦察员。这个地区的敌人较少且分散，因此难度不高。

任务开始后直接向北，在接近油气站的时候会有一些敌人冲出来（ANBIUS×1 PARTISAN×2 VEDETTE×2 LRM CARRIER×4）。消灭他们的时候顺便摧毁油罐，完成目标1。然后进入基地，占领北部的武器工厂，取得ER LASER的资料。



接着继续向北消灭一个小营地里的敌人（ANBIUS×1 STROM×1 CENTIPEDE×4）。在营地的北部有



[illegible]

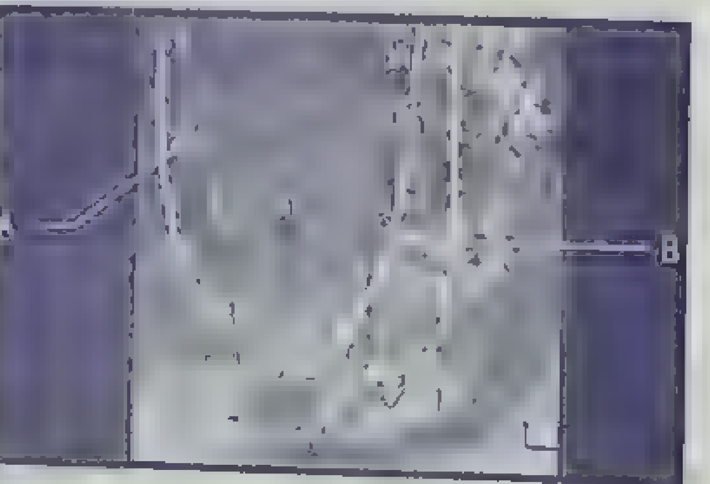


最后从地形较平缓的东面攻击，消灭基地内的西方守军（SHA YU×2 CENTIPEDE×3 STROM×1 LRM CARRIER×1）占领监狱，完成目标4。

完成全部四个目标以后回到撤退点，完成本次任务。

任务六

任务目标：
1. 保护指挥部
2. 消灭所有来袭敌军
次要目标：
a. 夺取雷达控制中心
b. 夺取控制塔
最大空投重量：260吨
资源点数：25000



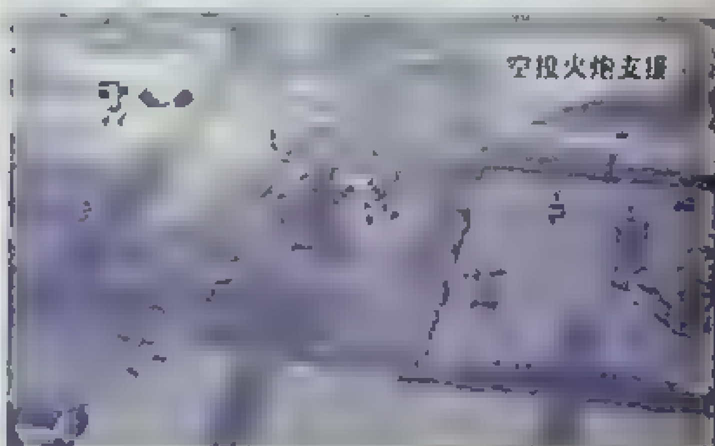


本次任务的目的很简单，就是要不惜代价守住指挥中心。LIAO家族的攻击会分成三波，虽然敌人很强，不过因为有充足的资源点和基地内防御塔的火力，所以这个任务并不太难。

在任务开始后立即派一台机甲前往A处夺取雷达控制中心，注意有两辆LRM CARRIER在那里防守，之后可派他夺取A处和B处的资源。其余的队员冲向B处占领控制塔。之后不久敌人的第一波攻击开始，其中一支沿路线Y进攻，可依托B处的防御消灭他们。

其余的敌人沿路线Z进攻，可将其引至B处，利用油罐消灭。

第一波攻击结束后全体返回基地，在基地东侧的修理厂休整一下。不久之后第二波从西北方出现（STARSLAYER×3 ATTACK COPTER×5 LRM CARRIER×4）沿路线X进攻，等在基地里利用防御塔可以消灭他们。



第三波敌人会先后从西面和东面发起攻击，西路沿X路线（SHA YU×2 CATAPULT×1 STROM×4）东路沿Z路线（SHA YU×3 CATAPULT×1）。由于有CATAPULT的强力远程攻击，防守可能会有些困难，可以连续空投2至3台火炮支援战斗。

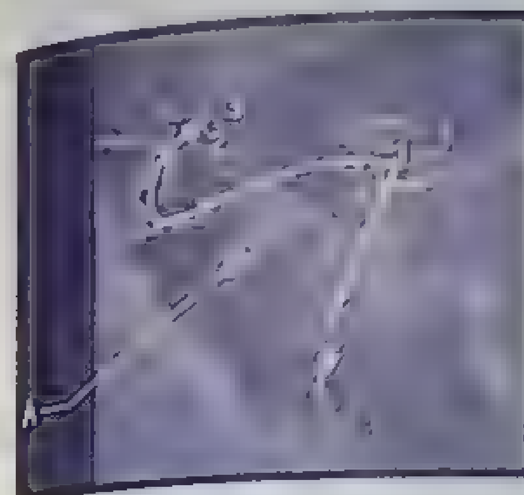
一般在消灭先进攻的西路之后，东路敌人才会到达，尽快将他们引至火炮的打击范围内消灭掉。三波攻击结束后目标1、2完成，本次任务结束。

当然，如果掌握了敌人进攻的路线，布设大量地雷也是简单可行的办法。

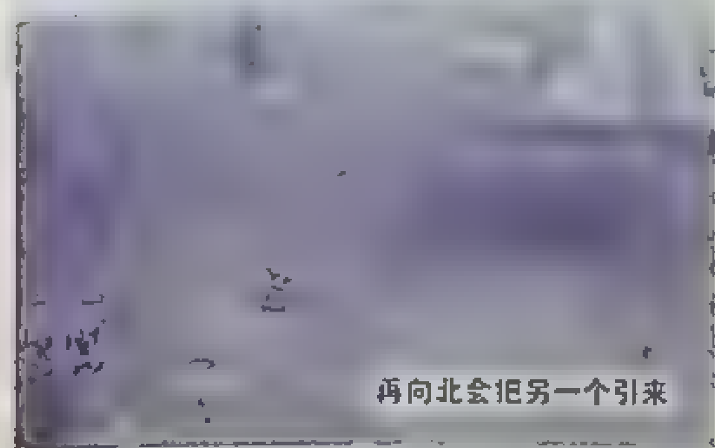
任务七

任务目标：
1. 占领LIAO家族在此地的指挥中心。
2. 摧毁化工厂。
3. 撤离。
次要目标：
a：消灭本地区所有敌人。

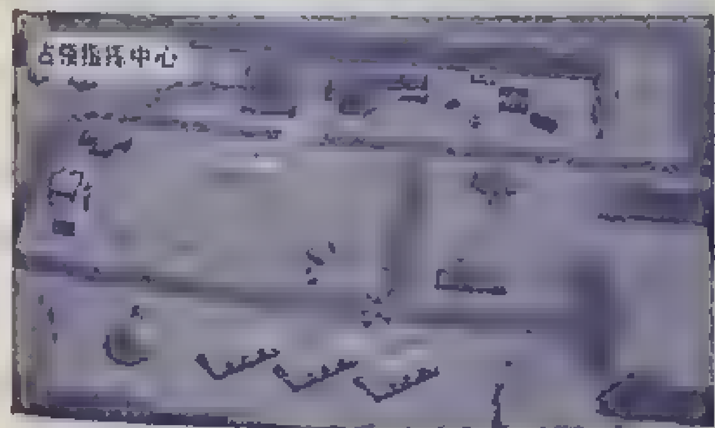
最大空投重量：200吨
资源点数：6000



本次任务要深入LIAO的领地，敌方拥有中型机甲，比以前遇到的轻型机甲战斗力高许多，在战斗是要小心应付，不要让轻型机甲的驾驶员送了性命。强烈建议投入重型机甲参战。



在开始后直接向北偏东方向前进，一路摧毁巡逻的车辆。在北部LIAO家族的基地里防守严密（MEN SHEN×2 VEDETTE×4 LRM CARRIER×4）。注意两台55吨的MEN SHEN，这种机甲装备有雷达和干扰机，能使对方雷达无法发现目标，行动隐秘，战斗力强。同时对付两台会有些危险，所以在进攻时不要超过基地南端的导弹塔。这样可以先把南部的一台先引出来，在解决掉它时候再消灭剩下的一个。

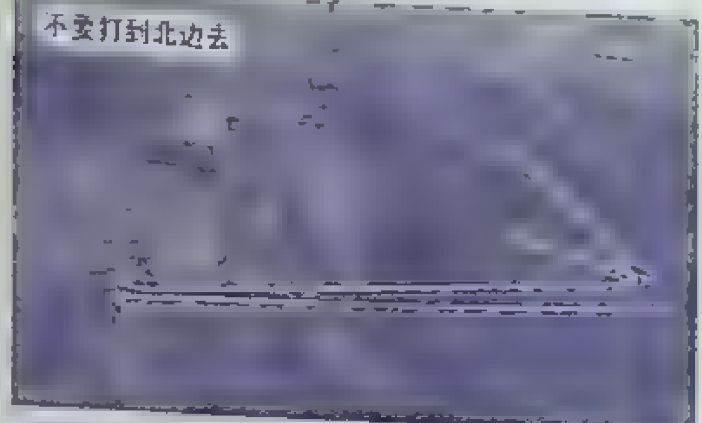


在消灭所有守敌之后冲进北部的基地，夺取当地的指挥中心，完成目标1。

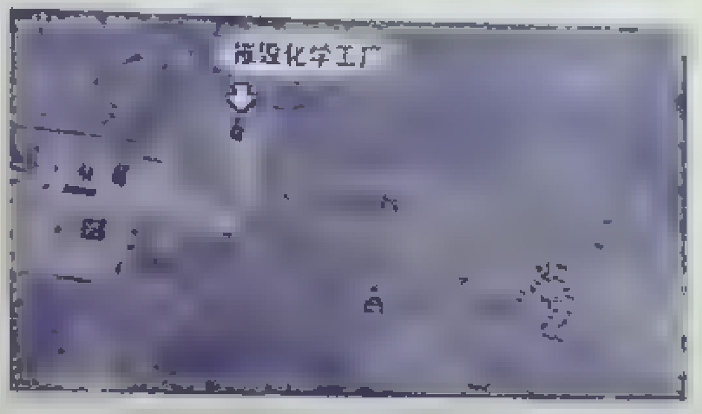


接着沿小路向西，在地图中间的小基地里有一个仓库（FIRE ANT×1 VEDETTE×2），可以夺取一些资源。要注意的是在小基地和公路之间是一片雷区，如图所示。

图中那些深色的小点就是地雷，可以用强制攻击排除。



一直向西会看到一个营地，这里有一台CATAPULT在守卫。这种机甲使用LRM作为主要武器，在长距离战中能发挥很大的威力。由于它近战能力很弱，所以在你逼近的时候它会一直向后退。

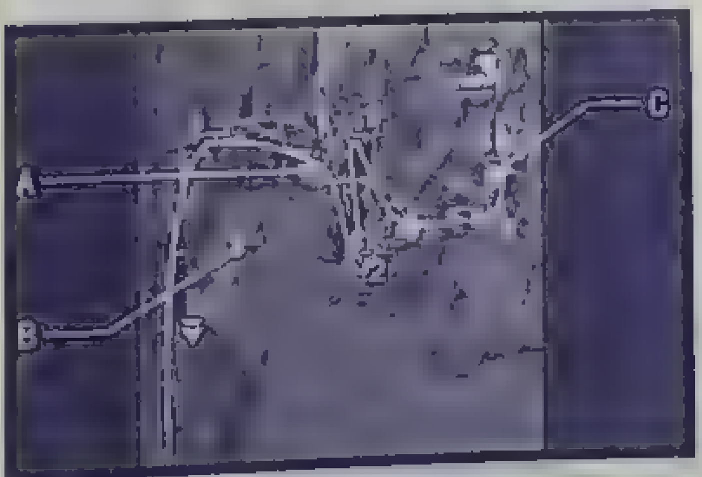


作战时千万注意不要一直跟着它退到北边，因为那里还有一台CATAPULT在等着你。在消灭两台CATAPULT和一辆STROM以后，占领北部的控制塔，消灭掉本地区残余的敌人。

最后摧毁掉化工厂，完成目标2，前往撤退点完成本次任务。

任务八

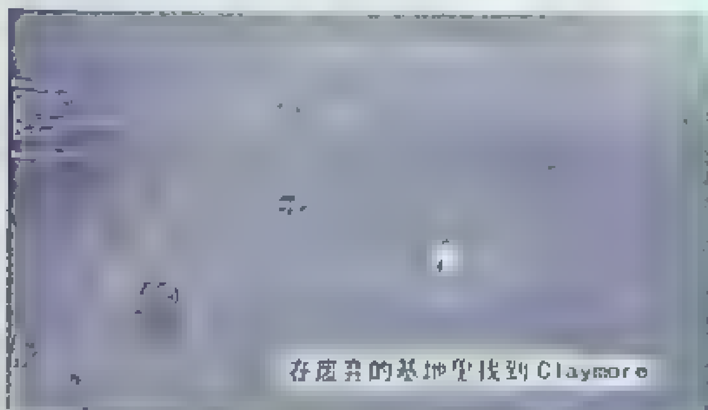
任务目标：
1. 摧毁飞行管制塔。
2. 与Claymore取得联系。
3. 摧毁另一个飞行管制塔。
4. 撤离。
最大空投重量：160吨
资源点数：0



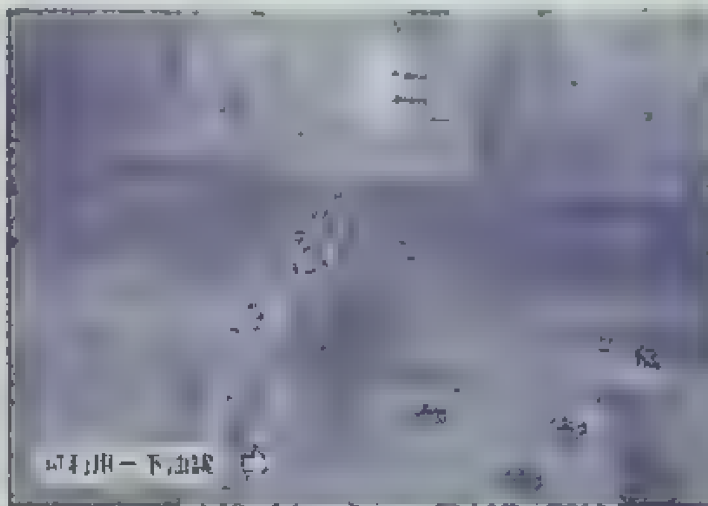
本次任务的目的是找到在作战时被困在这个地区的Claymore，并摧毁匪徒的空中管制塔。虽然对方没有比较大的机甲，但是敌人较多，且资源点数少，作战时应小心谨慎，并夺取所有的资源，不要漏掉。

任务开始后沿路向北前进，会遇到两队巡逻的敌人（FIRE ANT×1 URBAN MECH×1 HARASSER×2 HETZER×3）。注意B处的岛上有一个仓库，不要放过。在北部路边的高地上有一个小基地（FIRE ANT×2 HARASSER×2），可以先将守敌引下来再派能跳的机甲上去夺取控制塔，利用防御塔来消灭他们。

接着沿着岸边向A处前进，这里有两个FIRE ANT在防守，消灭他们之后去2处寻找Claymore。他驾驶的ATLAS装甲序平可提供不小的帮助。



找到Claymore后目标2完成，目标3和4会出现，你必须把东北的管制塔摧毁才能完成任务。这时直接向北攻进机场（STARSLAYER×1 URBAN MECH×2），南边的几个小燃料罐可以利用一下。



摧毁飞行管制塔之后目标1完成，率队继续向东。直接沿路走的话会在山谷遭到机甲和车辆的夹击（FIRE ANT×2 URBAN MECH×2 HUNTER ×2 HETZER×1），因此推荐从南边绕过去，占领东部小基地里（C处）的控制塔（RAVEN×1 FIRE ANT×1 URBAN MECH×1），用匪徒自己的防御塔消灭他们。



注意一下那台RAVEN，它是一种优良的轻型侦察机甲，记得俘获它。

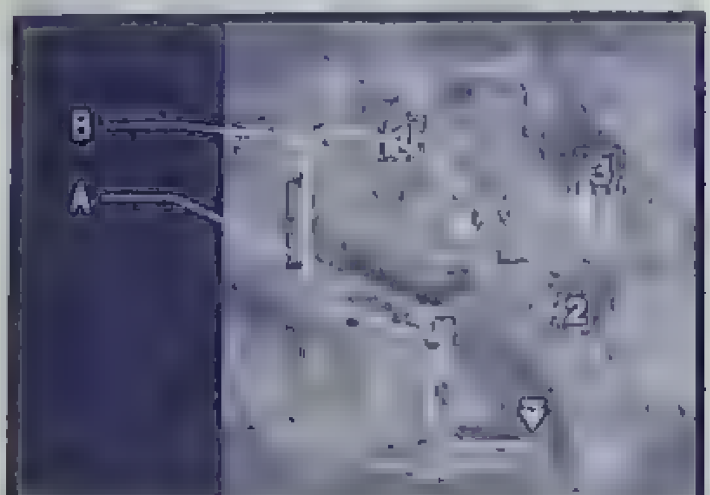
消灭南岸所有的匪徒之后，在桥头设下火炮阵地，然后把北面机场里的敌人从桥上引过来，集中火力消灭之（STARSLAYER×1 FIRE ANT×2 HARASSER×4）。



在摧毁第二个飞行管制塔后目标3完成，前往撤退点，完成本次任务。

任务九

任务目标：
1 占领武器工厂。
2 摧毁油罐。
3. 摧毁匪徒的总部，击毙匪徒首领。
4. 撤出
最大空投重量：300吨
资源点数：30000



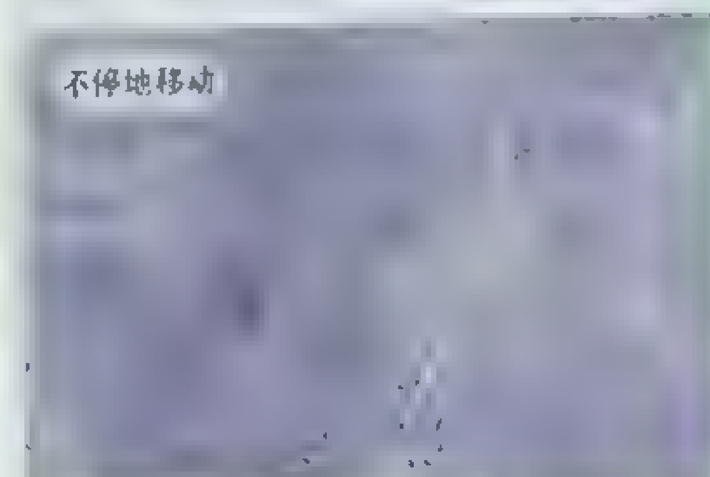
终于到最后的战斗了，本次任务就是要突入匪帮的总部，一举消灭他们的核心。需要注意的是本地区的敌人比较集中，战斗时应多利用防御塔、油罐等设施消灭敌人。


看好时机击毁油罐

任务开始点的西北有很多防御塔，正面攻击会很麻烦，最好从西边绕到A处南方的高地上再向守敌发动进攻（三台轻型机甲和一些车辆）。注意在山坡下面有几个油罐，找准时机的话会省去很多麻烦。

在A处西边的山地上有一个仓库，不过要小心守卫的SWARM LRM CARRIER，它发射的高爆火箭弹虽然不能直接击中目标，但是爆炸时会产生面积杀伤，与其作战时一定要不停移动，避开爆炸范围。

接着夺[illegible]，在[illegible]会遇到[illegible]（FIRE ANT×[illegible] SWARM LRM CARRIER×[illegible]）。


不停地移动

北上夺取西北小基地的控制塔，然后[illegible]，在接近1处的时候会有两台[illegible]发动攻击，可利用中间的弹药车将其炸毁之。


占领武器工厂

占领武器工厂完成目标1后向东南方前进，中途经过撤退点时消灭两架重型直升机和导弹发射车。2处有一队匪徒把守（FIRE ANT×3 PARTISAN×2 LRM CARRIER×2），因为周围都是油罐，不费什么力气就能消灭掉。摧毁所有油罐后目标2完成。



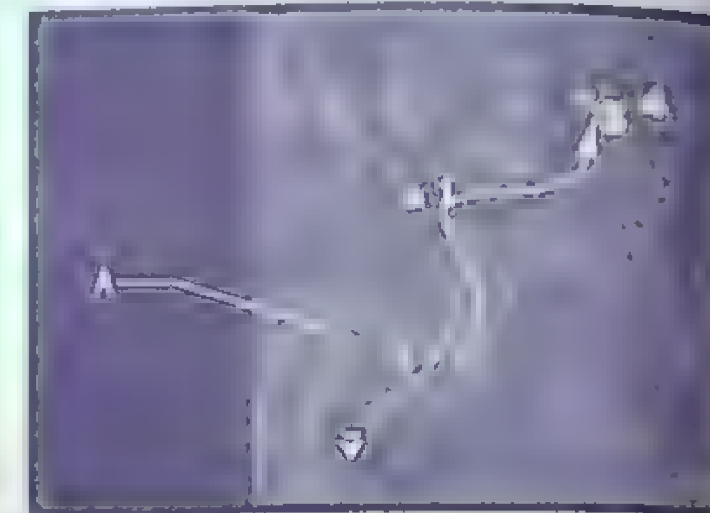
最后向匪徒的总部发动攻击，因为基地里有不少防御塔，可以在东面的山脊上空投火炮，把守敌引出来轰掉（LAO HU×1 STARSLAYER×2 URBANMECH×3 PARTISAN×2 SWARM LRM CARRIER×2）。

在击毁匪首驾驶的LAO HU，摧毁匪徒的指挥中心后目标3完成，移动至撤退点完成本次任务。


摧毁指挥中心

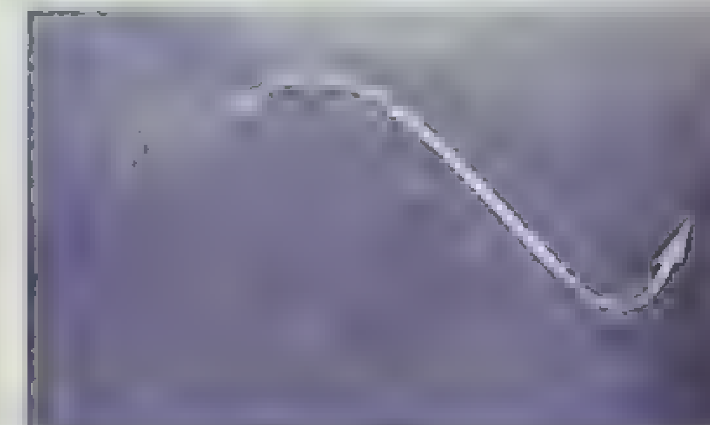
任务十

任务目标：
1 [illegible]
2 [illegible]
3 [illegible]
4 撤退。
次要目标：
a [illegible]
最大空投重量 [illegible]
资源点数 [illegible]



虽然是雇佣兵，刚刚打完匪帮又被LIAO家族雇来打STEINER家族，雇佣兵就是没得选的……本次任务比较简单，虽然敌人有几台重型机甲，不过好汉架不住人多，大家一拥而上也就轻松消灭了，就当是放松一下吧。

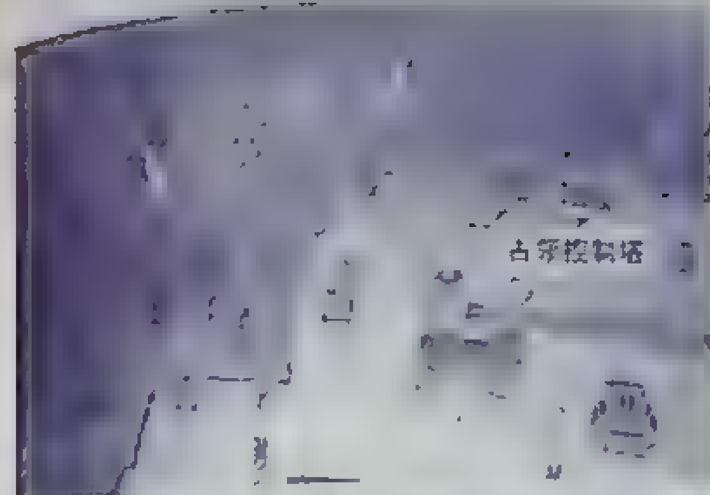
任务开始后监狱的守卫马上开始攻击监狱，照常理来讲本来是应该在他们摧毁监狱之前制止他们，不过打了几次以后发现监狱拆没拆掉并没什么实际影响，小队似乎照样能从废墟里救出人来。所以干脆就慢慢打，简单了不少。



开始后先向北然后沿着岸向东走，在A处的基地里有一台RAZORBACK会来拦截你，不必理他，径直冲进基地夺取控制塔。带队从浅滩过河，抄近路赶到监狱，后面的追兵留给防御塔来对付。

通往监狱的路口有一台HUNCHBACK守着，不想浪费时间的话可以从西边的山脊上绕过正门，直接冲下来攻击那些正在拆监狱的守卫（RAZORBACK×1 CENTIPEDE×4）。在吸引了他们的注意力之后就可以领到外面消灭掉。然后消灭其他追过来的人（ZEUS×1 HUNCHBACK×1），把全体守卫清理干净之后目标1完成。注意ZEUS的火力强，装甲却不厚，可优先消灭之。

这时那个BAXTER会跳出来，感谢你救出监狱里的人，会有一支运输队把他们都运走，现在的任务就


占领控制塔

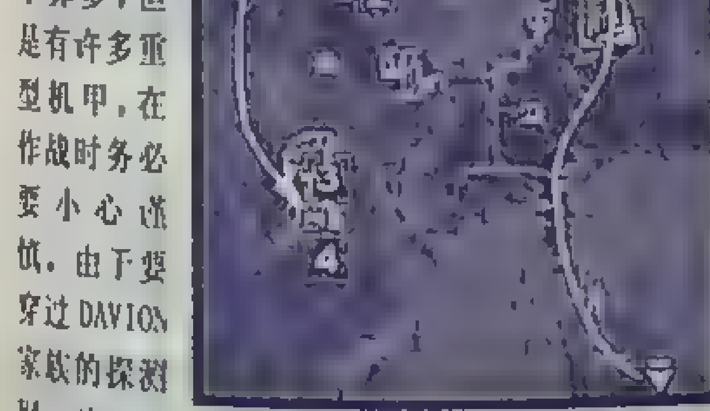
是消灭掉增援的敌人。等一会增援部队就会从通机场的路攻过来，把队伍带到路边的山上拦截他们（HUNCHBACK ×2 HOLLANDER ×2 ATTACK COPTER ×2 HEAVY COPTER×2），如果有困难可以空投火炮支援，全部消灭之后目标2完成。

接着车队又要去机场，还得去把机场的敌人消灭干净（多事……）。机场里有一台ATLAS和一些车辆守着，先把ATLAS引出来然后冲进去夺取控制塔。当然，也可以用空中支援炸掉ATLAS身后的弹药库，轰的一下就完事了。

消灭机场的守军后目标3完成，带队到撤退点，完成本次任务。

任务十一

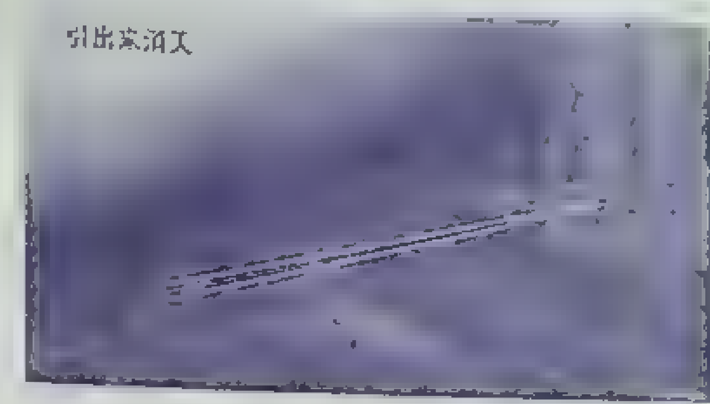
任务目标：
1. 夺取DAVION家族的武器工厂。
2. 夺取STEINER家族的武器工厂。
3. 夺取SREINER家族的指挥部。
4. 撤退
次要目标：
a：夺取在DAVION家族基地里的仓库。
b：夺取修理厂里的机甲。
最大空投重量：160吨
资源点数：0



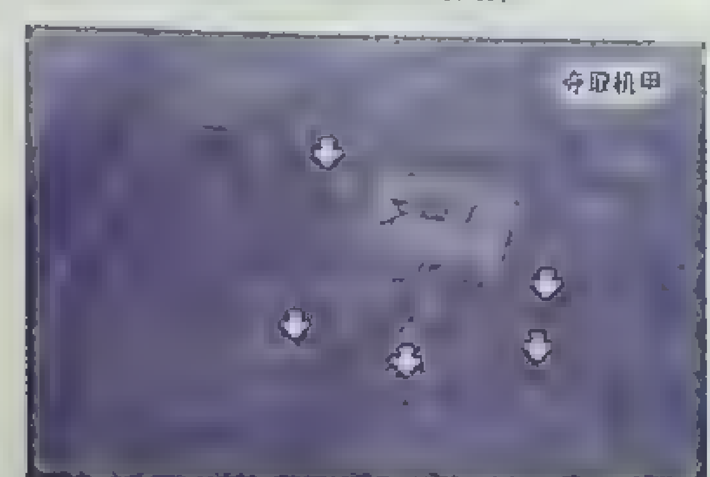
本次任务敌人虽然不算多，但是有许多重型机甲，在作战时务必要小心谨慎。由于要穿过DAVION家族的探测网，建议带上一台装有干扰机（ECM SUIT）的机甲（RAVEN或MEN SHEN）。

任务开始后队伍正好位于探测塔侦测范围的边缘，这时先不要动，派装有干扰机的机甲去摧毁掉两个探测塔。否则一旦自己的机甲被发现就会引发警报，后面的战斗会变得十分困难（战斗时周围的机甲会赶来支援）。

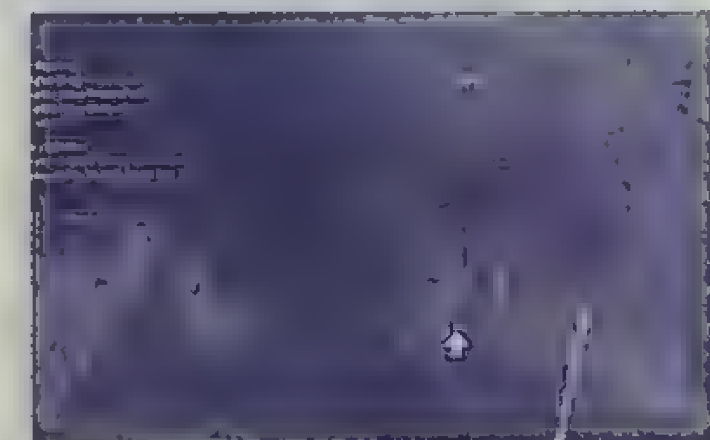
摧毁两个探测塔后北上，注意在地峡两边的岛上有些资源，不要放过。在北部通往DAVION家族基地的山脊上有三台WOLFHOUND，西北的山坡上还有两台JAGERMECH，如果冒然冲过去会被围攻，最好是把他们一个个引出来干掉，或者空投火炮支援等等。


引出来消灭

消灭外围敌人后占领所有的控制塔，把基地里的四台ENFIELD引到炮塔群里消灭掉。

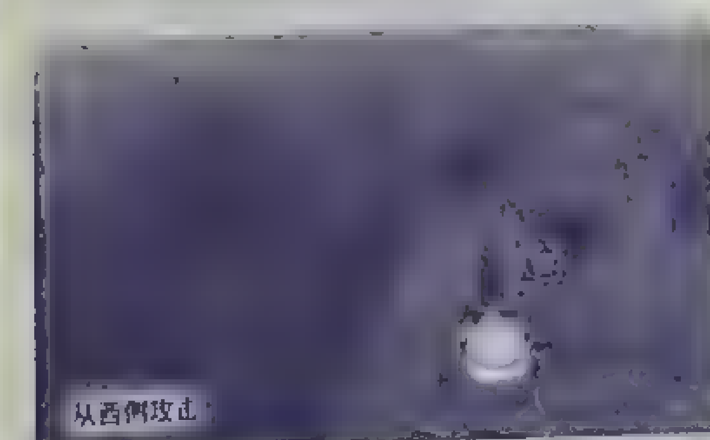

夺取机甲

在占领了基地中的五个仓库之后向北，占领修配场中的武器工厂，完成目标1，夺取停放在那里的五台完好的机甲。



向西过河之后就是STEINER家族的基地，兵分两路占领基地外围的控制塔，然后就可以靠基地外的导弹塔消灭掉闻风而出的两台SHOOTIST。

进入基地占领武器工厂，完成目标2。

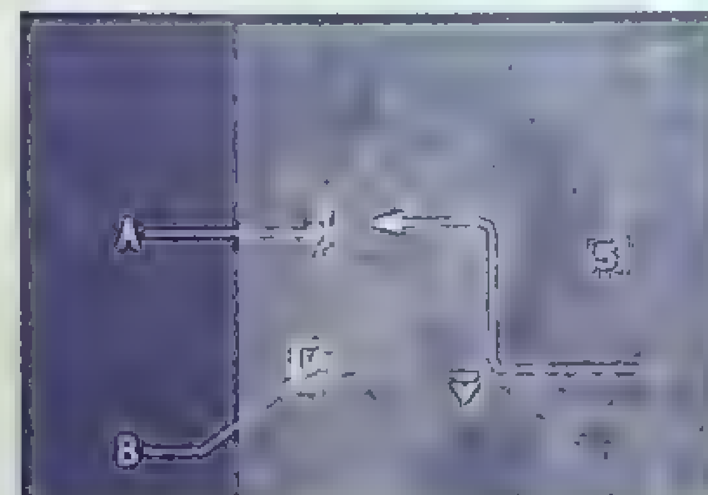

从西侧攻击

继续向南是一大片雷区，密度很大且很难发现，穿越会相当困难。建议从西边绕过。在西南的基地中有一台ZEUS一台HOLLANDER和一台90吨的HIGHLANDER。借助基地西侧的弹药库和油罐不难消灭他们。

消灭守敌后占领STEINER家族的指挥所，完成目标3，最后将队伍移至撤退点，完成本次任务。

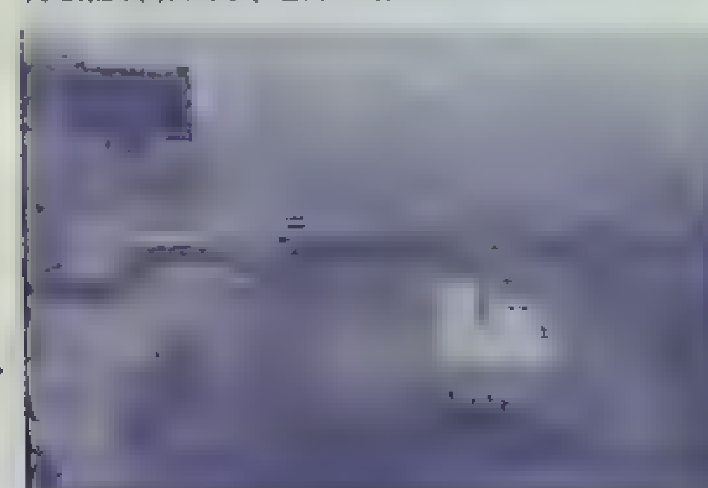
任务十二

任务目标：
1. 消灭运输队A。
2 消灭运输队B。
3. 消灭运输队C。
4. 消灭运输队D。
5. 撤退。
最大空投重量：210吨
资源点数：0

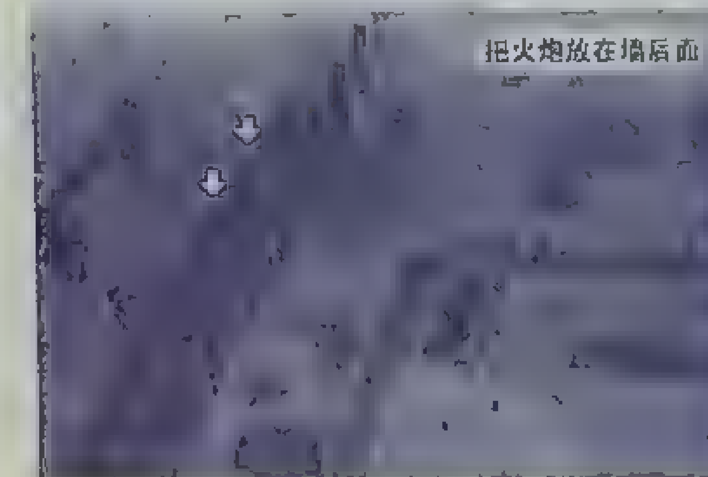


本次任务要消灭DAVION家族的四支运输队，因为有现成的防御可利用，所以不算太难。不过建议带一台能跳的机甲，会省去很多麻烦事。

任务开始后从西边几个岛上一路跳到B基地里占领控制塔和两个仓库，消灭基地里的守军。



接着集中队伍进攻A基地，注意在城里有一个仓库，路过的时候要记得占领它。A基地的守军较多，可以利用一下北边的弹药库（JAGERMECH ×1 WOLFHOUND×1 HUNTER×3）。消灭守敌之后占领控制塔，在高墙后投下两个火炮，等待运输队送上门来。


把火炮放在墙后面

第一队的护卫:ULLERx2 WOLFHOLNDx2
第二队的护卫:ENFIELDx4
第三队的护卫:JAGERMECHx1 ULLERx2 PARTISANx1
第四队的护卫:VULTUREx1 HUNTERx1

作战之前可以先把墙挖个洞，如果势头不妙就能撤到墙后面躲一下，尽量利用防御塔和火炮消灭敌人，避免损失。消灭四个运输队之后，移动到撤退点完成本次任务。

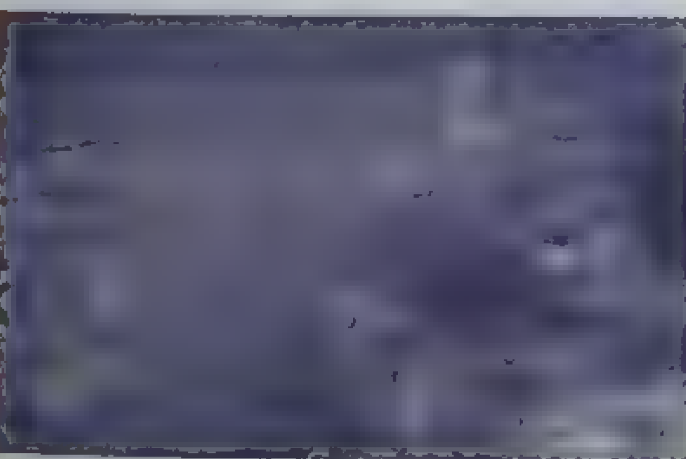
任务十三

任务目标:
1. 摧毁传送天线。
2. 夺取武器工厂 A。
3. 夺取武器工厂 B。
4. 夺取武器工厂 C。
5. 摧毁 DAVION 家族的运输船。
6. 撤退。
最大空投重量:230 吨
资源点数:0

本次任务敌人不多，不过因为是在一个卫星上作战，所以也别指望会有什么飞机飞来支援你。所以尽量挑装甲厚实的参战吧。

任务开始后向东南，借助运输船边的油罐消灭守军(THORx1 RYOKENx1)。然后夺取武器工厂，摧毁运输船，完成任务 4 和 5。注意要记得占领基地东部的探测塔控制中心，这样就能准确地掌握敌人的动向了。

接着向东北前进，避开巡逻的两台 ULLER 摧毁通往凹地入口的防御，进入那几个连着的火山口里。在 3 处有一台 JAGERMECH 在防守，消灭它以后占领武器工厂，完成目标 3。



沿着谷地向西，在你接近传送天线的时候守在控制塔边上的一台 ENFIELD 会向你冲过来，趁他远离两个控制塔的时候跑过去占领它们。

占领[illegible]WOLFHOUND 会赶过来，[illegible]去。摧毁两个传送天线以后目标 1 完成，[illegible]把西边基地的守敌[illegible]群里消灭。

占领最后一个武器工厂后目标 2 完成，[illegible]开运输队[illegible]撤退点完成本次任务。

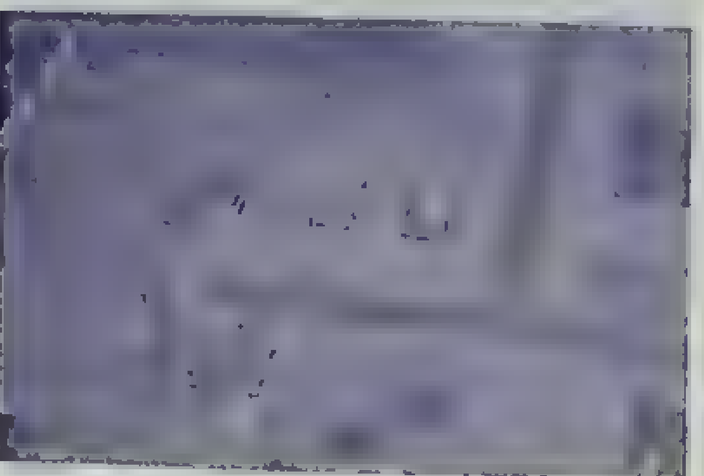
任务十四

任务目标:
1. 占领会议中心。
2. 摧毁轨道炮 Alpha。
3. 摧毁轨道炮 Beta。
4. 摧毁轨道炮 Gamma。
5. 摧毁移动轨道炮 Omega。
6. 撤退。
次要任务:
a:占领探测塔控制中心。
b:摧毁油罐。
c:摧毁中继站。
d:消灭本地区所有敌人。
最大空投重量:75 吨
资源点数:0

本次任务虽然只能投入 75 吨，但是因为有很多防御塔可以利用，实际上难度不高。强烈建议使用有跳跃功能的机甲，会使完成任务更加容易。

任务开始后向北，消灭一台 RAZORBACK 之后占领会议中心，完成目标 1，得到几个轨道炮的位置，之后按照上面画的建议路线走就可以了。

各个位置上的敌人兵力:
2. HUNCHBACKx1
3. HUNCHBACKx1
4. ATTACK COPTERx2
6. RAZORBACKx1 SCIMATORx2 HETZARx2





[illegible]x2 [illegible]x2 ATTACK COPTERx2
[illegible]x2 HETZARx2

最后[illegible]图中指示的路线逃逸，有两辆车[illegible]护卫。

[illegible]3 处各有一台 HUNCHBACK，作战时直接[illegible]，务必在敌人接近之前夺取控制塔。

任务十五

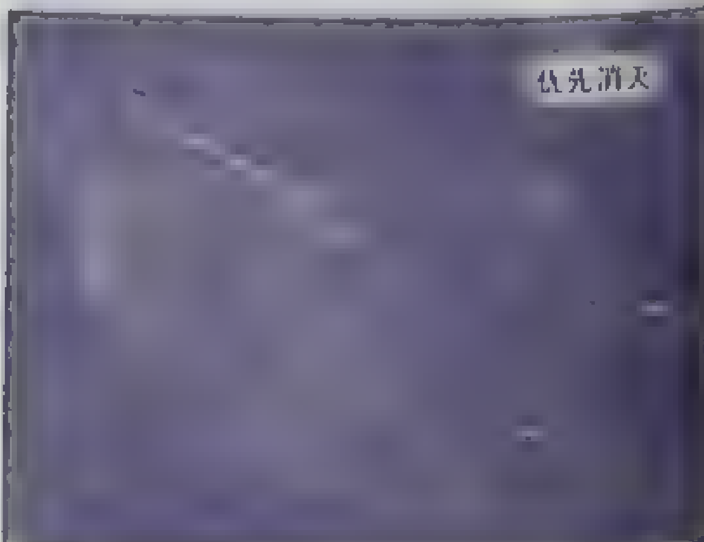
任务目标:
1. 消灭所有的新式坦克。
2. 消灭[illegible]工厂。
3. 撤退。
次要目标:
a. 摧毁中继站的发电机。
b. 摧毁两个中型工厂。
c: 与 LIAO 家族的间谍碰头。
最大空投重量:320 吨
资源点数:6000

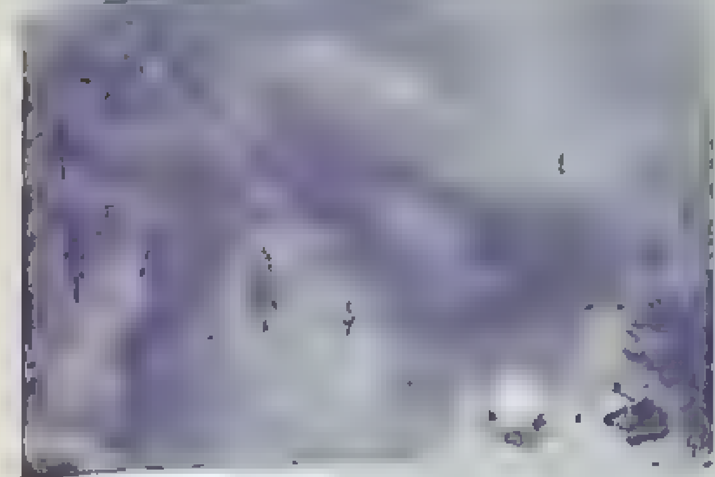
有情报说 STEINER 家族正在制造一种新式重型坦克，本次任务就是要摧毁他们制造坦克的工厂。因为这次可以投入 320 吨的重量，所以本任务并不算难。

任务开始后西边会有一对己方的车辆在与敌人交火，马上赶过去帮他们。在消灭了敌人的机甲以后这一队人会去摧毁掉 STEINER 家族的探测塔控制中心，会使任务更加容易。

接着[illegible](HIGHLANDERx1 STRO-[illegible]x1)，[illegible]完成目标 B。

[illegible]，他会提供给你一些[illegible]。在村子的西北有两个 LRM CARRIER 和[illegible]，这两辆车会招来飞机袭击你，[illegible]会有不小损伤，在看到它的时候一定要优先消灭掉。



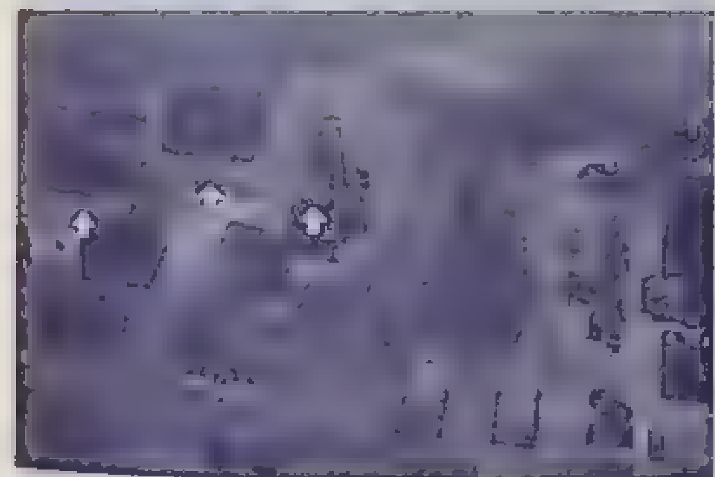


从村子里向北是一大片雷区，可以从西边的山上一直绕到敌人防线的后面攻击，在消灭所有守军后摧毁给中继站供电的发电机(SHOOTISTx1 HUNCH-BACKx2 BUSHWACKERx1 DRILLSONx2 HETZERx2)

在东边的山脊上空投火炮，接近工厂把一群新式坦克引出来消灭掉，完成目标 1。注意作战的时候要保持距离，尽量利用地形的优势消灭敌人，这些坦克在近距离命中率还是很高的。

然后进入厂区把三个工厂毁掉，完成目标 2。

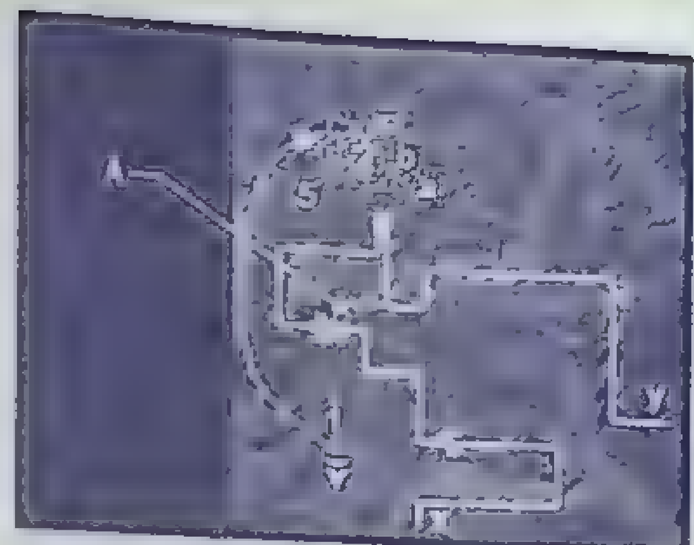
全部搞定以后前往撤退点，完成本次任务。



任务十六

任务目标:
1. 占领探测塔控制中心。
2. 消灭基地里的守军。
3. 消灭所有的增援。
4. 占领 DAVION 基地的指挥所。
次要目标:
a. 占领基地里所有的控制塔。
b. 占领基地里所有的门卫。
最大空投重量:320 吨
资源点数:16000

本次任务要突入 DAVION 家族的一个基地并且占领它，如果方法得当就比较简单。注意在你行动的同时敌人的援军也在向基地前进，所以说你的攻击

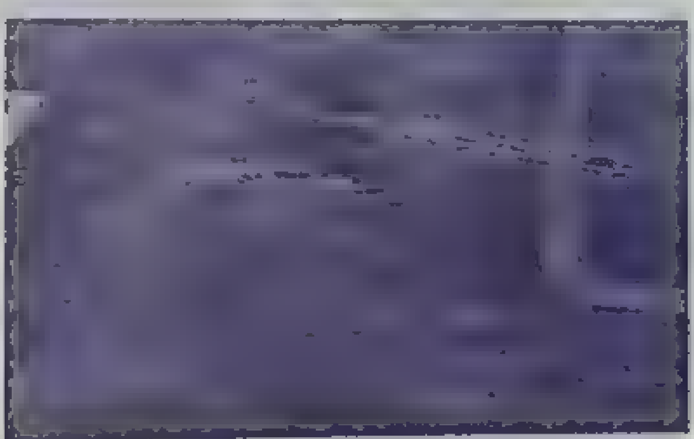


越快你准备的时间就越多。

任务开始后立即向北，消灭几辆车之后夺取探测塔控制中心，完成目标 1。接着沿地图的西边绕过通往基地路上的防御，从西边攻击 DAVION 家族的基地。基地里的守军比较分散，不难对付，共有一台 VULTURE 两台 ULLER 和一些车辆。

敌人的援军会分两路分别沿 X 和 Y 路线来援，会同时到达基地的门口，最好在基地外迎战，在两队未汇合前各个击破。

占领基地之后修理受伤的机甲，向南攻占守住公路的两个炮塔群(A 处)。过一会第一队会沿着 x 路线攻过来，先头部队是一台 SHADOW CAT 和一台 WOLFHOUND，后队稍候就会到(MAD CATx1 VULTUREx1 WOLFHOUNDx1 HUNTERx2 LRM CARRIERx1) 注意 MAD CAT 火力猛速度快后面又有 VULTURE 做远程支援，尽量利用防御工事消灭他们。



在消灭第一队后在东边的公路上等另一路敌军，利用路边的炮塔消灭之。

第二队也会分成两波，第一波有一台 SHADOW CAT 和一台 JAGERMECH，第二波有一台 SHADOW CAT 和一台 VULTURE，在消灭全部增援敌人后目标 4 完成，移动至撤退点结束本次任务。

任务十七

任务目标:
1. 护送 JANSON CHO 到会面地点。
2. 消灭所有敌人。
次要目标:
a. 占领 STEINER 家族的基地。
最大空投重量:350 吨
资源点数:0

本次任务难度较高，作战时要万分小心。另外需要一台能跳的机甲来占领基地。

任务会在会面地点开始，所以目标 1 马上就会完成。接着就是听 STEINER 家族和 LIAO 家族的谈判，STEINER 家族居然提出作为附加条件要把雇佣兵消灭掉，结果那个可恶的 CHO 就这么把你给卖了，两个家族开始联手对付你。

随即 STEINER 家族的护卫就会向你发动攻击，不要理会他们，立即向东面 STEINER 家族的基地跑，派机甲从基地的西南角跳进去占领基地内的设施，利用这些防御来对付敌人。要注意基地里的弹药库，在混战中引爆搞不好会炸到自己。

敌人总共会发动五波进攻，第一波是先赶过来的护卫队，有两台 ZEUS 和一台 HIGHLANDER。第二波有三台 RAZORBACK 和两台 HOLLANDER，会从南面向你进攻。这两波攻击都不算太强，躲在基地里应该没什么问题。



然后 MANDRISSA 的傻儿子 JANSON 会亲自开一台 CYCLOPS 和五架直升飞机来攻击你。杀掉他之后他的母亲会暴跳如雷，派出更多的部队来讨伐。第四波会有三台 CATAPULT 两台 ANUBIS 两台 SHA YU 和一台 MEN SHEN 从南面进攻。这些机甲都是使用 LRM 从远程攻击，十分的难对付，最好是能用基地里的弹药库炸他们。

第四波攻击开始后不久 BAXTER 的起义军的一个车队会从北边来增援你，如果打不过就向东北方撤退。



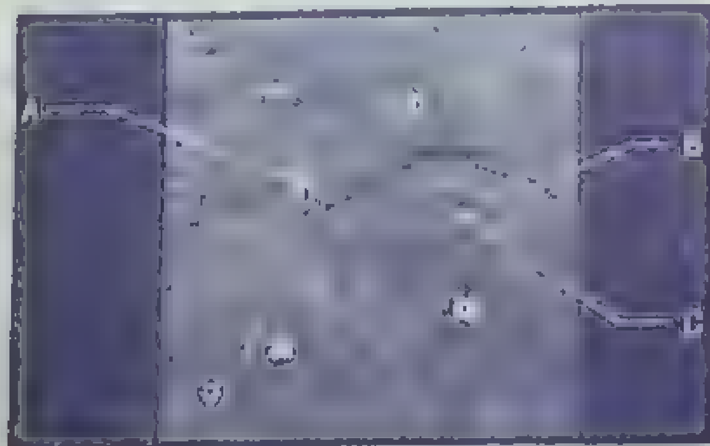
第五波有四台 STARSLAYER 三台 RAVEN 两台 LAO HU。这时基地里能用的东西也剩不下多少了，多留无

[illegible]战且走向东北撤退，只要和起义军会合[illegible]消灭他们。

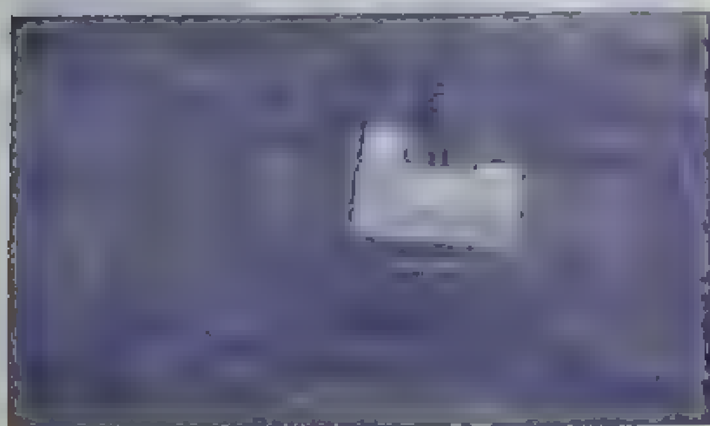
在消灭了最后一波进攻之后本次任务结束。

任务十八

任务目标:
1. 守住 Bannikburg
2. 消灭所有来袭的敌人
次要目标:
a. 夺回这里的指挥所
b. 夺回发电站。
c. 夺回[illegible]控制中心。
最大空投重量:120吨
资源点数:16000



好啦，现在 STEINER 和 LIAO 都成了敌人，[illegible]变成了 CARVER V 的起义军，目的就是要把 CARVER V 从几个家族的控制下解放出来。本次任务的目的是要守住 Bannikburg 市，来袭的敌人很多，需要最大限度利用防御工事来消灭他们。



到达这里以后发现城市已经被敌人的先头部队占领了，于是你的任务就变成了夺回城市。先向东北走，在A处消灭两台 STARSLAYER 后夺回被占领的指挥所。



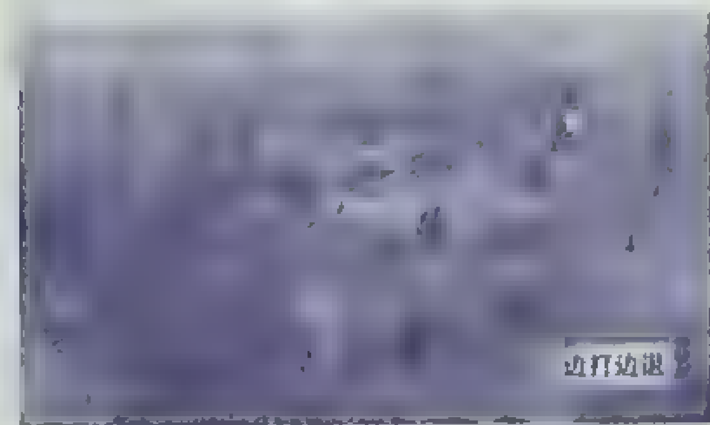
然后穿过城市向东，注意占领城里的仓库和隐藏在建筑物间的一台 SHOOTIST。消灭B处的守敌



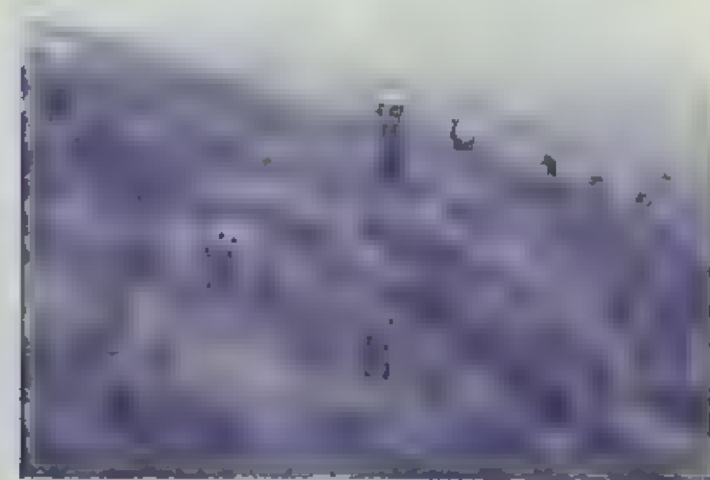
(STARSLAYER×1 [illegible] HARASSER×1)，[illegible]。接着向北[illegible]，[illegible]的防御塔，[illegible]处小基地中隐藏有两台 CATAPULT，[illegible]。

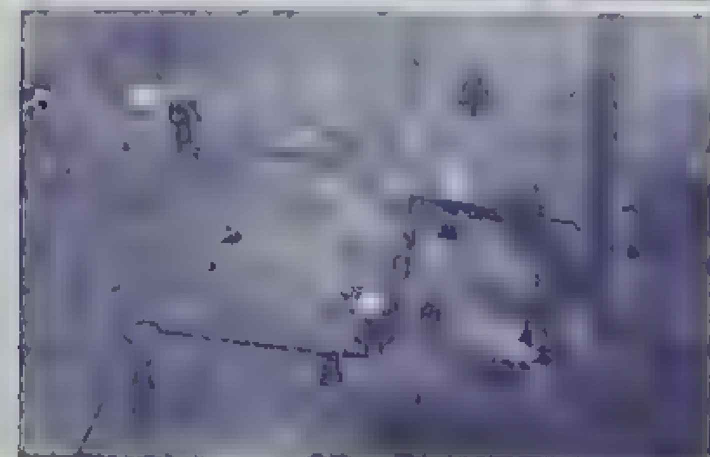
最后向西，消灭[illegible]桥头A处，[illegible] HIGHLANDER 和[illegible]，夺下桥头的炮塔群，在东面的[illegible]有[illegible]辆 AEROSPOTTER 和一台 HIGHLANDER，冲过去干掉他们。

这时挑[illegible]速度快的机甲去夺回C处的探测塔控制中心，其余的队伍守在桥头等待第[illegible]波进攻。不一会一大队敌人就会从西北方向攻过来试图过桥进入 Bannikburg，借助炮塔消灭他们(LAO HU×1 SHA YU×3 VEDETTE×2 LRM CARRIER×2 ATTACK COPTER×2)。



等待一会第[illegible]波敌人会从正北方过来，试图通过东面的桥。在他们过河之前率队迎战，边打边退把敌人引到西面桥头的炮塔群里消灭(SHOOTIST×2 RAZORBACK×2 MEN SHEN×2 RAVEN×2 LRM CARRIER×4)，在作战时要小心敌人大量的远程火箭攻击。





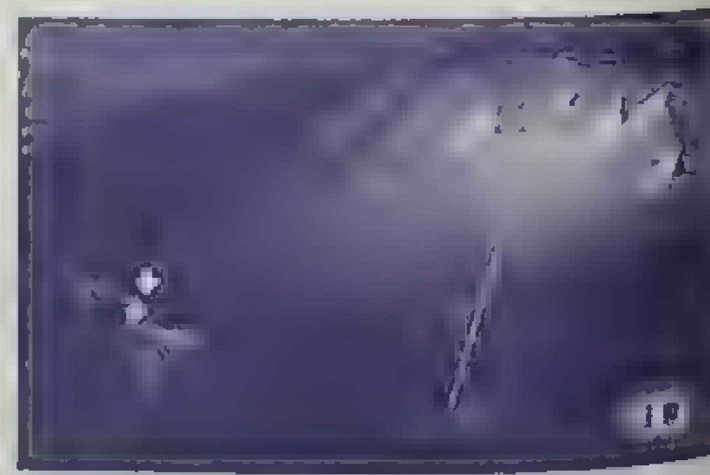
[illegible]2，堵住从东面浅滩[illegible](×2 [illegible]×4)。[illegible]，用火炮迎击最后一波敌人(ATLAS×1 CATAPULT×2 HOLLANDER×2)。消灭全部敌人后目标1,2完成，任务结束。

任务十九

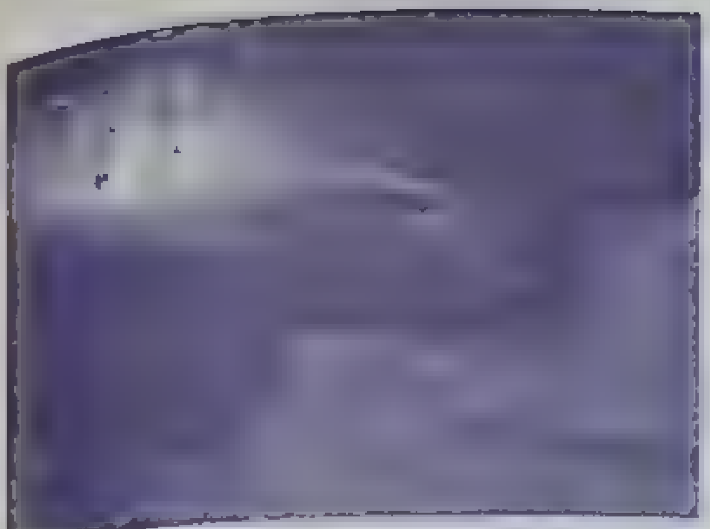
任务目标:
1. 消灭本地区[illegible]的敌军。
2. 撤退。
次要目标:
a. 消灭本地区[illegible]的敌军。
b. 消灭本地区内所有的敌军。
c. 夺取 LIAO 家族在本地区的指挥部。
d. 摧毁 LIAO 家族基地中的三个发电机。
e. 摧毁两座工厂。
f. 摧毁所有的轰炸机。
g. 占领武器工厂。
最大空投重量:330吨
资源点数:12000



本次任务只需削弱这个地区的敌军就算完成任务。完成全部的次要目标可以多赚些钱，但是本地区内的敌人很强，尤其是在西边的岛上，如果没什么信心可以只完成东岸的任务，拿到 LONG TOM CANNON 也就够了。记住要想安全过关的话就不要吝惜资源点，火力支援会使消灭敌人更加容易。

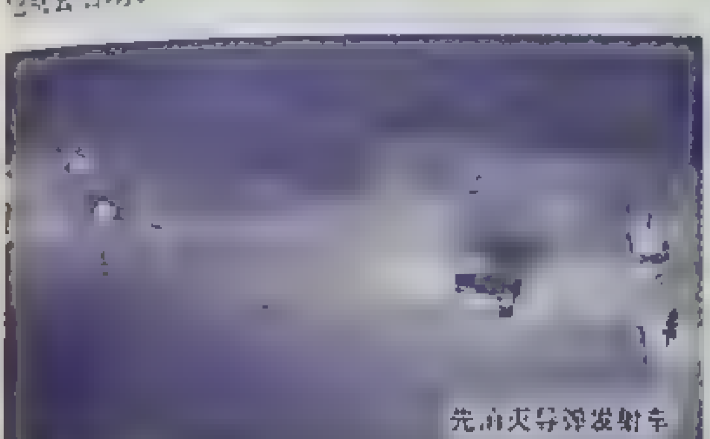


任务开始后向西，去西北的基地中摧毁三个发电机，守卫不多(CATAPULT×1 ANUBIS×1 HUNTER×3 VEDETTE×1)没什么好说的。需要注意的是北边山坡上的导弹塔可以打到基地里，还有在岛上有一台 HUNCHBACK 和两个 RAZERBACK 在巡逻，先把他们消灭或者等他们远离基地时再进攻。

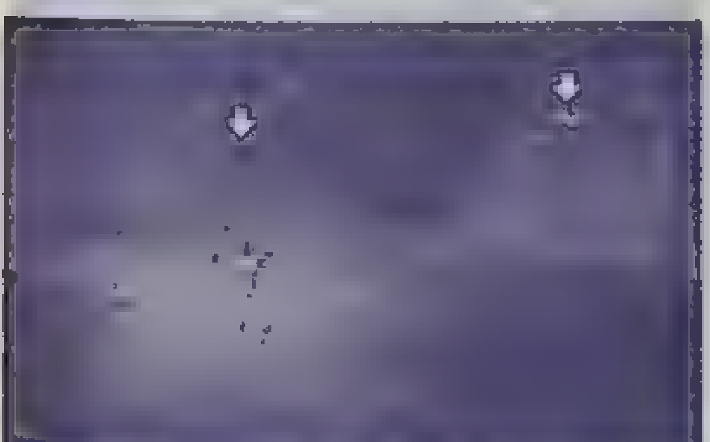


接下来从浅滩过河，消灭在对岸巡逻的两台 BUSHWACKER 和两台 SHA YU。沿着岸边向西，在高地的入口处有两台 SHA YU，不过要注意的是在你接近的时候会跳出一台 HIGHLANDER 和两台 RAZORBACK 来，建议先把火力最强的 HIGHLANDER 打掉。

上高地后在东南方有一个修理厂，只有几辆坦克在防守，不过这里停着一台 ATLAS，你接近的时候他就会启动。



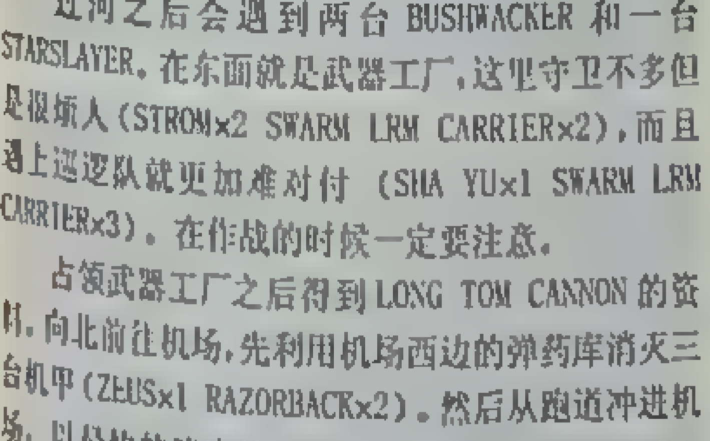
继续向东南前进就是 LIAO 家族的指挥部，这里敌人很强，是最难办的地方(LAO HU×1 CATAPULT×2 SWARM LRM CARRIER×2)。建议先击毁两辆导弹发射车，接着掉头跑回去，把先追过来的 LAO HU 干掉，然后再消灭 CATAPULT。



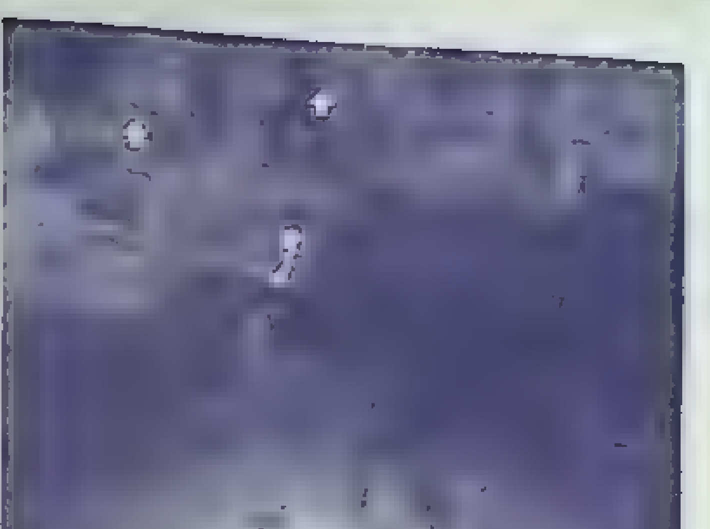
占领指挥部之后向南，会遇到两个巡逻队(CATAPULT×2 RAVEN×2)。消灭他们之后从南面的浅滩过河。

过河之后会遇到两台 BUSHWACKER 和一台 STARSLAYER。在东面就是武器工厂，这里守卫不多但是很烦人(STROM×2 SWARM LRM CARRIER×2)，而且遇上巡逻队就更加难对付(SHA YU×1 SWARM LRM CARRIER×3)。在作战的时候一定要注意。

占领武器工厂之后得到 LONG TOM CANNON 的资料。向北前往机场，先利用机场西边的弹药库消灭三台机甲(ZEUS×1 RAZORBACK×2)。然后从跑道冲进机场，以最快的速度消灭跑道两侧的两辆 AEROSPOTTER，动作稍慢就有被炸的危险。



击毁五架轰炸机之后向北，在城里的街道中藏着

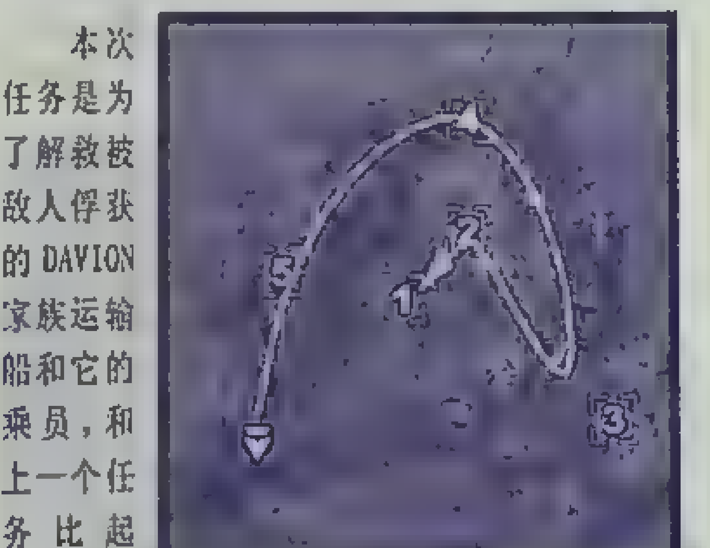


两台 SHOOTIST，把他们引出来消灭掉。

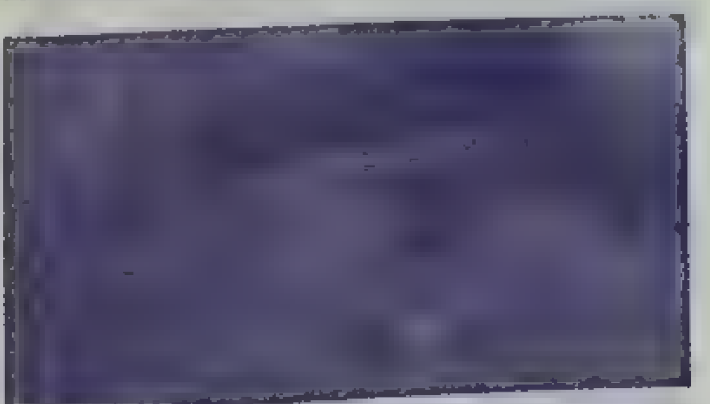
然后消灭掉剩余的守军(HATZER×3)，摧毁两座工厂，回到撤退点完成本次任务。

任务二十

任务目标:
1. 找到运输船。
2. 解救运输船的乘员。
3. 摧毁轨道炮。
4. 摧毁移动轨道炮A。
5. 摧毁移动轨道炮B。
次要目标:
a. 消灭本地区内所有敌人。
最大空投重量:320吨
资源点数:12000



本次任务是为了解救被敌人俘获的 DAVION 家族运输船和它的乘员，和上一个任务比起来，这个任务相当的容易。完成本次任务后救出的驾驶员会加入你的队伍，他们都是在突击氏族星球的作战中身经百战的精英。



任务开始后直线向北，不久就会遇到一支巡逻队(ZEUS×1 RAZORBACK×2 ATTACK CPOTER×3)消灭他们之后找到在北边绕圈子的轨道炮和护卫队(STARSLAYER×2 LRM CARRIER×4)，摧毁它完成目标5。

接着继续向北，另一个轨道炮停在地图北边的小基地里，注意这里有两台 HIGHLANDER 守卫，最好是把他们一个一个地引出来干掉。

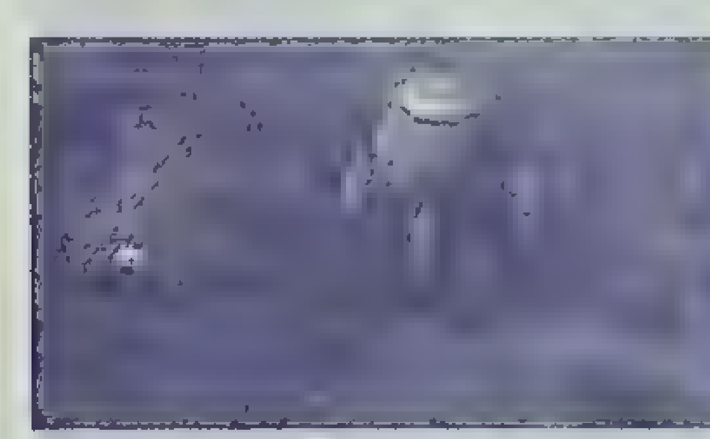


摧毁轨道炮以后目标4完成，沿着东岸向南，途中消灭掉巡逻的两台 MEN SHEN 和两台 HOLLANDER。

最后一个轨道炮在东南的基地里，这里敌人较多，最好是占领基地西北的导弹塔，然后把守军引出来消灭(ZEUS×2 STARS LAYER×1 ANBIUS×1 SWARM LRM CARRIER×2)。

摧毁轨道炮之后向地图中央的岛进攻，注意在监狱边上藏着一台 MAD CAT 和一台 VULTURE，贸然接近会很难打，所以先把外围的巡逻队消灭掉(SHADOW CAT×1 HARASSER×4)。消灭所有敌人后占领岛上的监狱，完成目标2。

最后前往运输船旁的撤退点，消灭掉围上来的三台 HUNCHBACK 和三台 SHA YU 后完成本次任务。



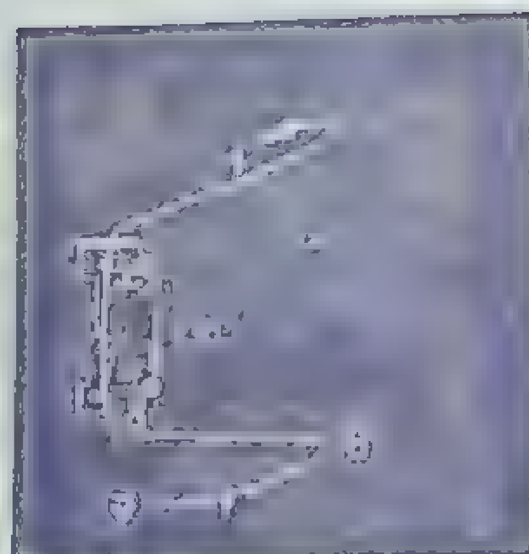
任务二十一

任务目标:
1. 撤退。
次要目标:
a. 摧毁弹药库 Alpha。
b. 摧毁弹药库 Beta。
c. 摧毁发电机 Alpha。
d. 摧毁发电机 Beta。
e. 占领武器工厂。
f. 摧毁工厂。
最大空投重量:200吨
资源点数:23000

本次任务有时间限制，要在18分钟内造成尽量大的破坏然后撤退，建议不要使用笨重的机甲，以免耽误时间。

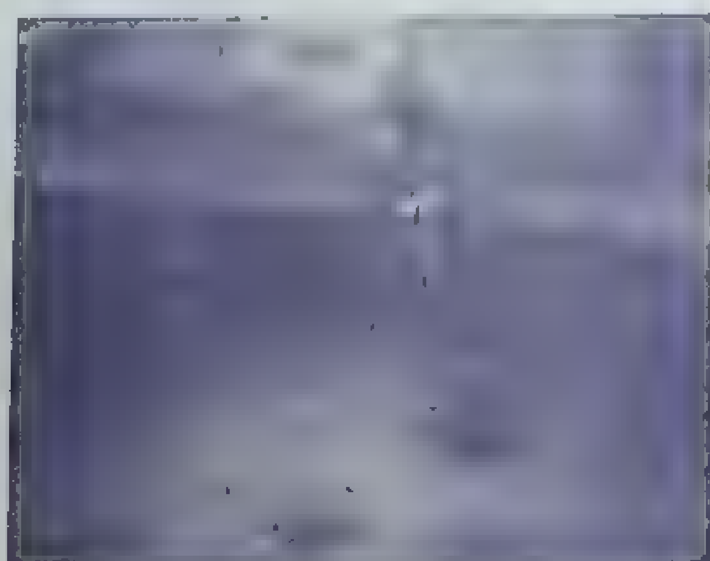
任务开始后向东，消灭守军摧毁工厂(HUNCHBACK×1 HOLLANDER×1)，完成目标f。

继续向东，避开巡逻队以免耽误时间。快速接近

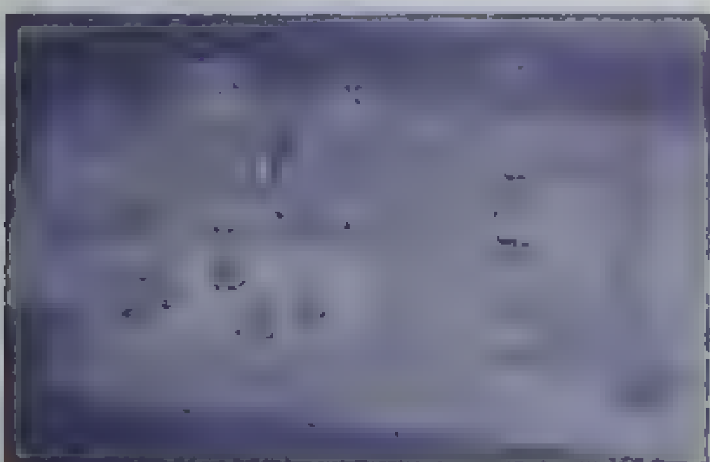


B 处的弹药库，在守卫行动前[illegible]之，强烈的爆炸会摧毁周围的敌军。

回头向西。在 STEINER 家族基地内东南的院子里停有六台[illegible]，[illegible]地方给南边的围墙打个[illegible]，[illegible]机空袭缺口处。这样在敌人[illegible]弹会正好落在他们头上！



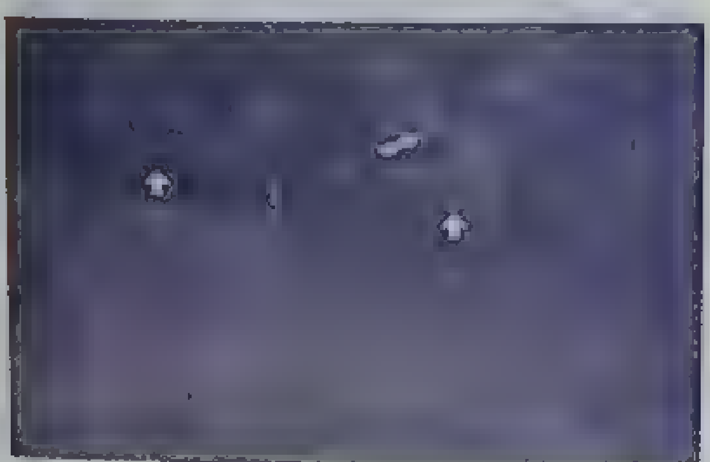
消灭掉残余的敌人冲进基地，摧毁西边的发电机完成目标 e。



向北占领基地中央的武器工厂。在基地北部的发电机旁有一台 ATLAS 和一台 SHOOTIST，直接摧毁油罐把他们和发电机一起炸掉。如图所示。

接着打穿北边的围墙跑出去向东前进，在能看见 A 处弹药库的时候空投一门火炮，用它来击毁两个弹药库，这样能省去和守卫纠缠的时间。如图所示。

最后跑到撤退点，击毁等在那里的一台 SHOO-



[illegible]目标，完成任务。

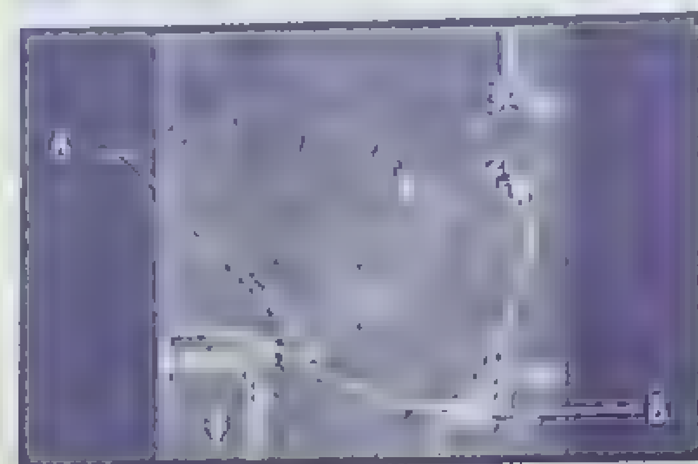
任务二十二

任务目标：

1. 消灭 LIAO 家族的精英卫队。
2. 摧毁 LIAO 家族的[illegible]。
3. 撤退。

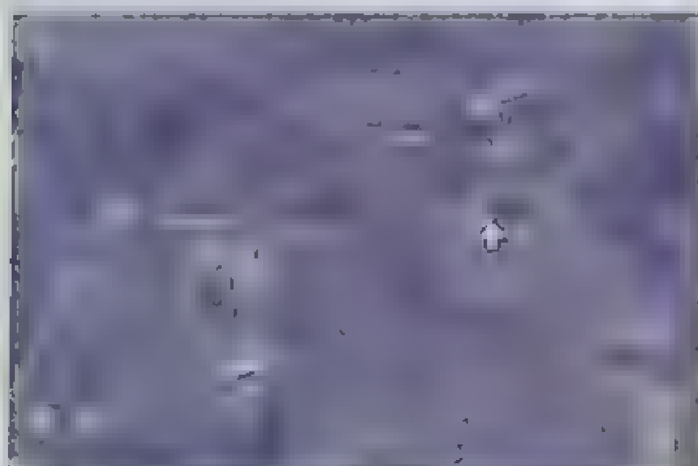
最大空投重量：380 吨

资源点数：10000



本次任务要摧毁 LIAO 家族的宫殿，很自然，在这个核心地带，防守的敌人很多也很强，尤其是护卫宫殿的精英卫队。好在可以投入 380 吨的机甲，只要方法得当，还是不会有什么大损失的。

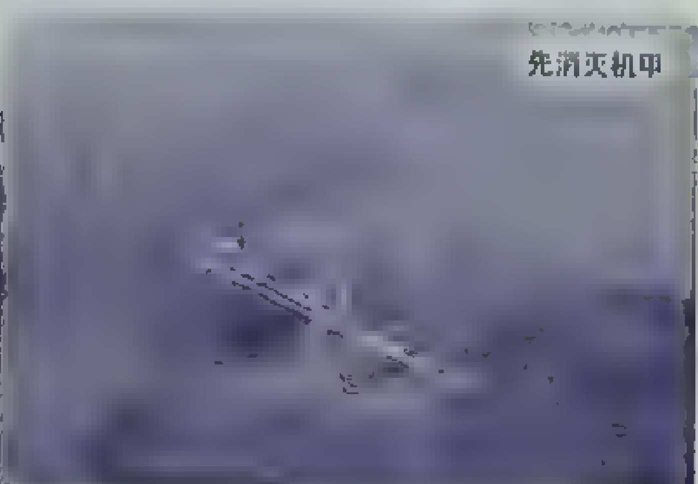
任务开始后立刻向北，在守卫围建筑之前打穿围墙冲出去，消灭两队在外面巡逻的机甲（STARSLAYER×1 MEN SHEN×1）。夺取防线东北角的仓库和运输车，不过要注意躲开在里面巡逻的 CATAPULT。



接着向东南方走，在 A 处的小基地里夺取一些资源。

虽然地图中间的基地里有不少资源，但敌人很多，稍不留意就会有伤亡，所以最好绕过去。

一路向东，把发现的巡逻队统统消灭掉，占领在 B 处的仓库。在 B 处和北边的树林之间有一大片雷



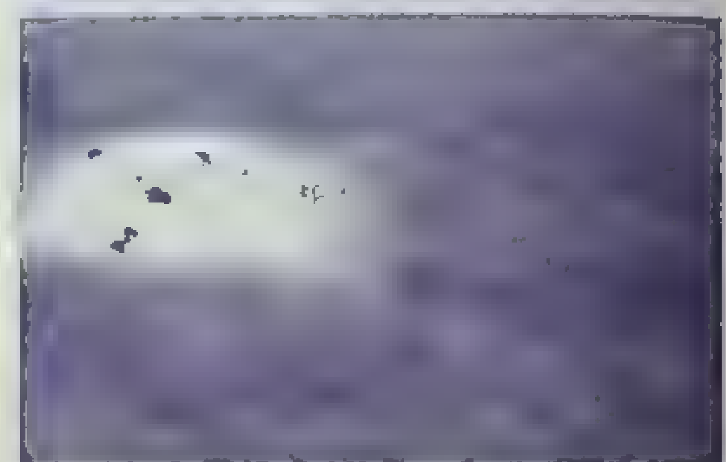
[illegible]有两台 ANBIUS 和[illegible]

[illegible]有两台 ANBIUS 和[illegible]，[illegible]有些难度。[illegible]火冲过来的机甲[illegible]发射车。

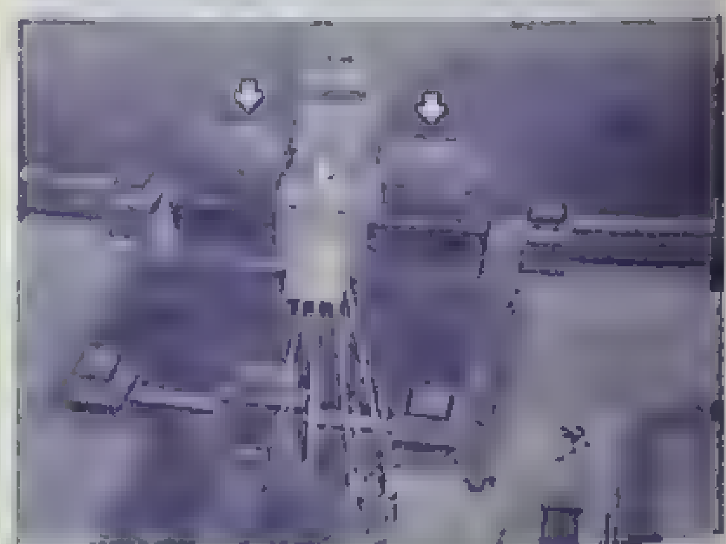


[illegible]之后在宫殿东侧的[illegible]上架上火炮，接着慢慢地把精英护卫引出来消灭掉。下图是精英护卫的位置，两翼各为两台 LIAO 机甲和一台 CATAPULT，中间的是 CYCLOPS，他们的战斗力很强，不要一次都给引过来。

还要注意的是在开始攻击宫殿之后，地图上所有的机甲都会跑回来支援，他们会聚在宫殿大门的地方，要小心对付。



借着火炮阵地的支援消灭掉所有的敌人，最后摧毁 LIAO 家族的宫殿，完成目标 1、2。



最后带队到北面的撤退点，完成本次任务。

任务二十三

任务目标：

1. 消灭守卫空港的所有敌军。
2. 消灭敌军增援部队。

次要目标：

a. 占领探测塔控制中心。

b. 消灭巡逻部队。

c. 摧毁 STEINER 家族的运输船。

d. 夺取移动移动指挥车。

最大空投重量：300 吨

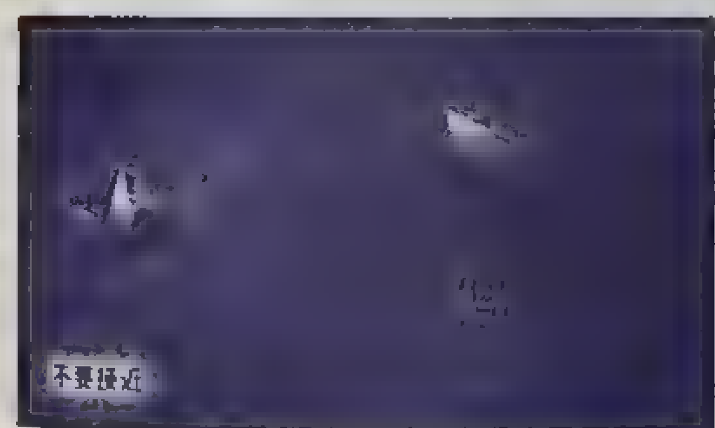
资源点数：36000

本次任务要占领 STEINER 家族控制的空港，本地区的敌人有不少重型机甲，完成主要目标虽不难，可是要想完成所有次要目标就需要有周密的行动计划。

在开始点的东面是一道山谷，在两侧的山脊上有敌人的机甲和导弹发射车在守卫，直接突破会有相当困难。最好是开始后向南，越过山脉直接攻击 B 处，不去理会山谷的守军。

在 B 处消灭敌人的巡逻队之后（HEAVY COPTER×4 STROM×2）会有一队援军赶来占领城市，在过一会儿你攻击空港的时候他们会协助你作战。接下来向东，从浅滩上东北的岛。消灭守卫基地的一台 ZEUS 和一台 HOLLANDER，占领探测塔控制中心。

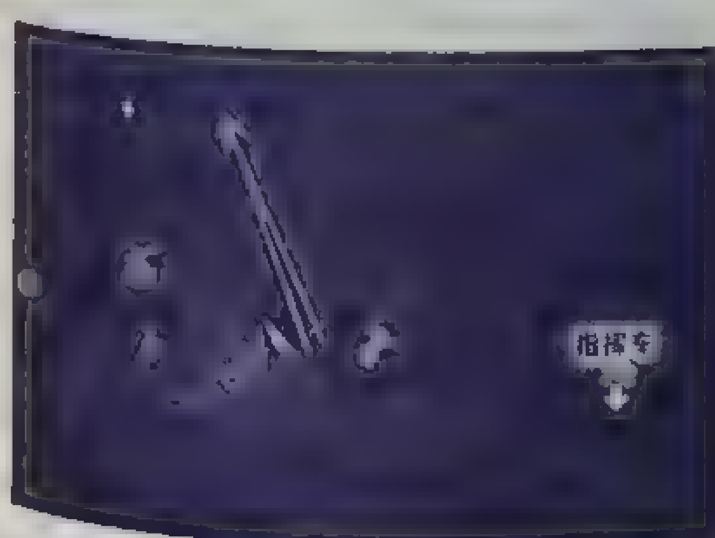
要注意在基地的西面有 LONG TOM 炮塔，射程很



远，在作战时注意不要太接近围墙，进入炮塔的射击范围。在消灭掉敌人的机甲以后再摧毁它们的发电机。

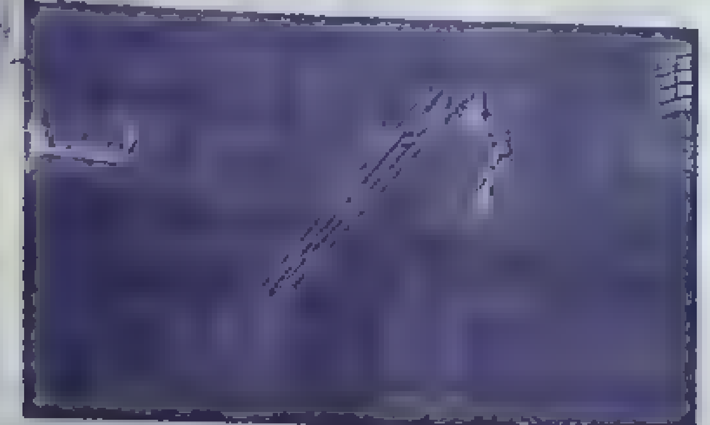
然后原路返回，再到南边的基地夺取指挥车，这里的守军不多（BUSHWACKER×2 ATTACK COPTER×2）战斗时只要不冲进炮塔群的射程里就不会有问题。

最后从南面或北面进攻机场的侧翼，在机场的西部有一台 ZEUS 和一台 HOLLANDER，先把他们引出



来消灭，然后再冲进去摧毁剩下的导弹发射车。在空港的东面有一台 ATLAS 和两台 BUSHWACKER 最好是让友军的车辆打头阵，可以吸引不少火力。

在消灭全部守军后目标 1 完成，这是会有增援从地图的西面赶来，抓紧时间在援军到达之前摧毁三个运输船，修理你的机甲。比较难弄的是你向每一个运输船开火的时候都会有两台机甲突然跳出来攻击你，在打之前要有准备，而且不能耽误时间。西边的运输船有一台 HUNCHBACK 和一台 RAZORBACK，中间的有一台 HIGHLANDER 和一台 HUNCHBACK，东边的有一台 RAZORBACK 和一台 HIGHLANDER。



摧毁掉三个运输船之后敌人的援军也差不多该到了，赶快修理你的机甲迎击。

第一波会从空港的南面进攻（HIGHLANDER×2 HUNCHBACK×1 RAZORBACK×1 DRILLSON×2 PARTISAN×2），火力很强，多架几个炮来对付他们。

第二波有一台 HIGHLANDER 一台 HUNCHBACK 和四台 RAZORBACK 从北进攻，在消灭掉这最后一波后目标 2 完成，任务结束。

任务二十四

任务目标：

1. 摧毁指挥中心。
2. 消灭 Renard 上校。
3. 撤退。

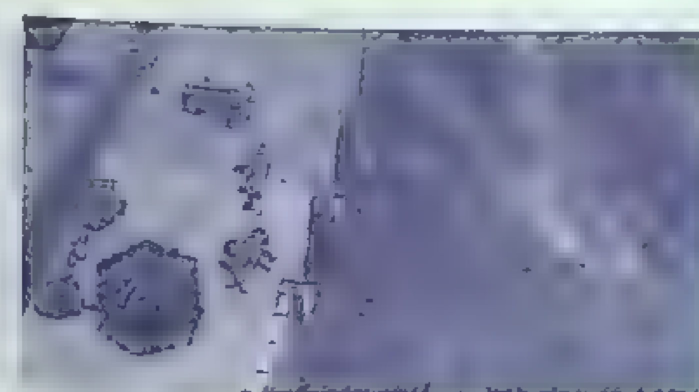
最大空投重量：450 吨

资源点数：10000



本次任务的目的是消灭 STEINER 家族在 CARVER V 的最高指挥部，把他们的军队驱逐出去，让 CARVER V 回到人民的手中。本关难度还不算太高，比想象中的最后一战要简单，需要注意的是资源比较少，大家要节省一些留着最后对付 Renard。

战斗开始后马上向友军进攻的地方前进，要小心避开基地周围 LONG TOM 的射程。中途可能会遇到两台 BUSKWACKER 和两台 HOLLANDER 组成的巡逻队，



消灭他们，没什么好说的。

到的时候守军应该都被消灭掉了，从炸开的缺口进入基地。

进去以后不要着急打指挥中心，先协助友军夺取基地里的控制塔，顺便把敌人都消灭干净。

在正门的地方有四台 BUSHWACKER，在门外还有两台 HIGHLANDER 和两台 SHOOTIST，利用里面的弹药库不难消化掉他们。

在基地西南的机场有四台 HUNCHBACK。

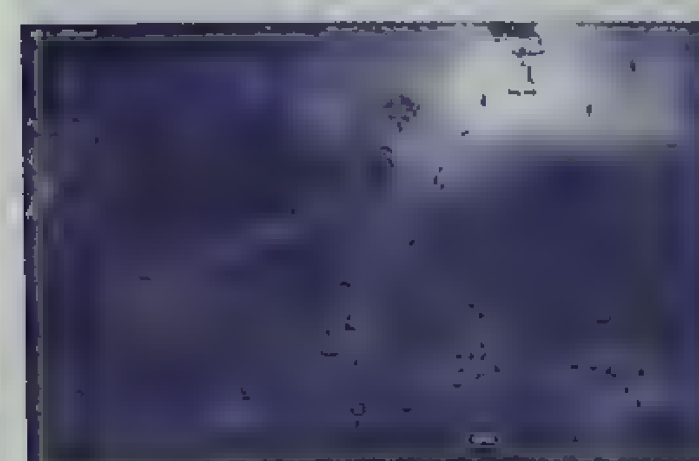
在基地西北有两台 ZEUS 和两台 BUSHWACKER，另外在北侧的院子里还有六辆 Legion 坦克。

接着修理机甲，在合适的地方布下火炮，带队去攻击北面高地上的指挥中心。



如上图，在你的手下越过图中的白线以后 Renrad 上校会从北边的山脉上出现（ATLAS×1 HIGHLANDER×2 SHOOTIST×2）。这时马上后撤，退到布置好的阵地去消灭他们。

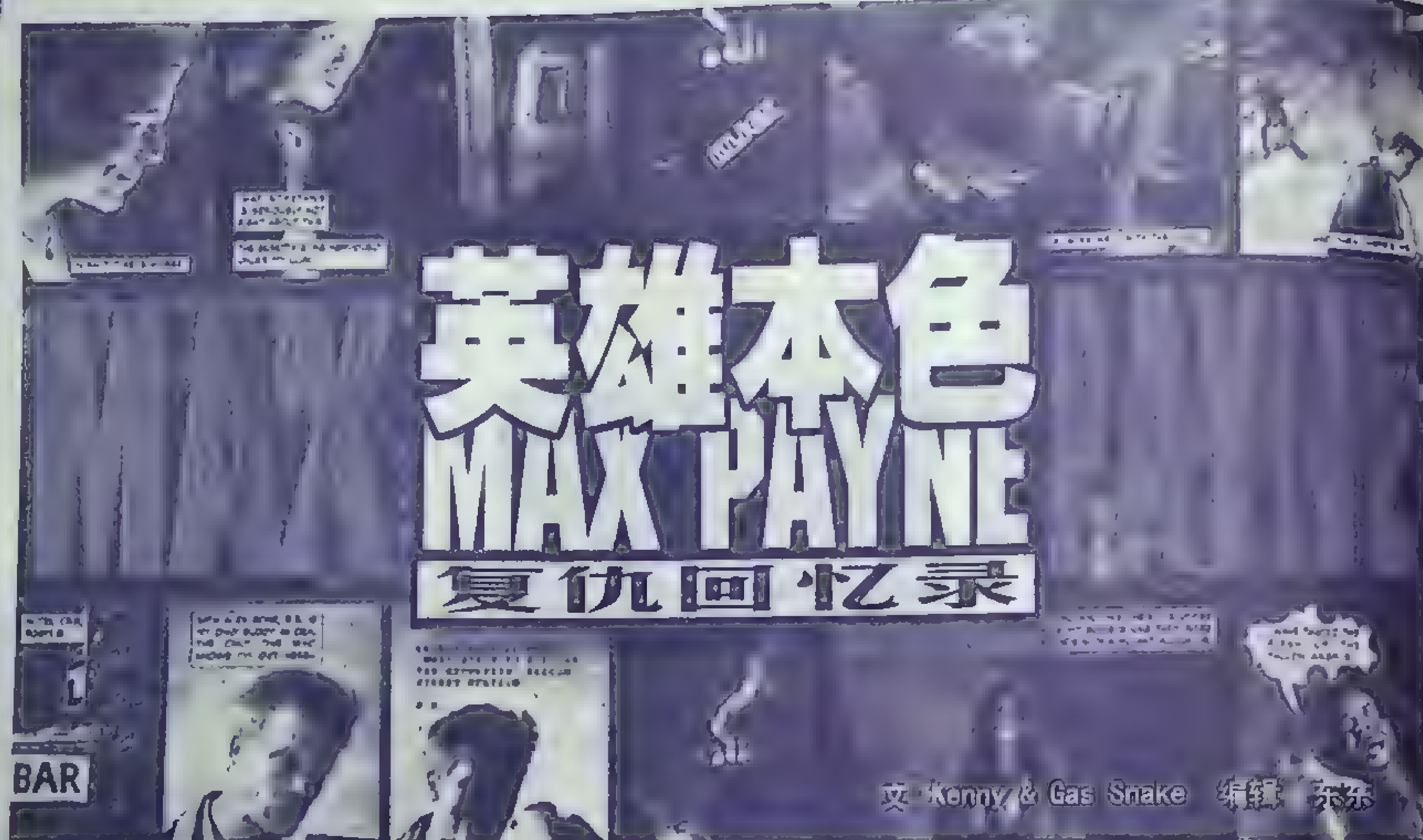
在后退时动作要快，拉开敌人队型就好对付，要是五台机甲一起冲过来会很难办。当然，也可以布下大片地雷引他们踩，是很省力的办法。



摧毁指挥中心，消灭掉 Renard 驾驶的 ATLAS 以后你的任务就完成了，带队到撤退点结束本次任务。■

作者鸣谢：感谢祁蓝提供的帮助





一个声音不断在我耳际回响：

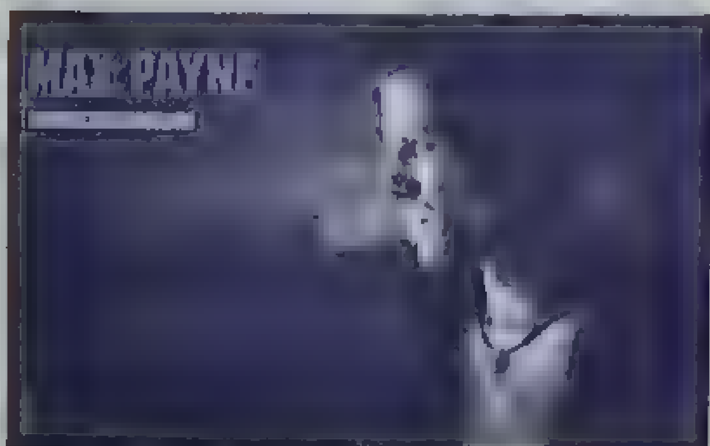
“马克斯，今天法院有件奇怪的事哦。”

“什么事？亲爱的？”

“有一份奇怪的军事档案不知为什么跑到我桌上来了。”

“那有什么奇怪，你不是每天都看很多档案吗？”

“嗯，怪就怪在，它讲的是一个神话，一个古老的北欧神话……”



夜色笼罩着纽约市，虽然警车的尖叫响彻夜空，警方直升机的引擎声震耳欲聋，但我的心情出奇的平静，恶梦终于散去，扣着 M79 扳机的手指也渐渐松开……

第一部·乐园梦

我的故事就像一个梦，一个作了三年的梦。

那时，我在纽约市警署 NYPD (New York City Police Department) 当差，阿历克斯是我的上司兼拍档。

“阿历克斯你看，这是我的最后一根了，谁叫米雪说抽烟危害 Baby 的健康呢，呵呵。”

“哈，你就是那样子了，马克斯，像个无忧无虑的，嗯，浪子军！”

生活就是如此美好，温暖的太阳，清鲜的绿草，泽西河边的小屋子里，住着一位漂亮的妻子，一个逗人的女婴，多么美好的美国之梦。可是美梦似乎有个坏习惯，当你不好好去照看她时，她就会变质。

“Honey，我回来了。米雪？”

昏暗的落日似乎带来了不祥的预兆：客厅一片凌乱，墙上被人画了一个令人心惊肉跳的带注射器的 V 字，像恶魔的徽章！我暗暗心惊，米雪？Baby？电话铃?!

“请问这是佩恩先生的家吗？”一个女人低沉的声音。

“快，快打 911，有人洗劫了我家，他们还在，快来……”

“可是，我爱莫能助，再见！”

我顾不得谁开的玩笑了，飞奔上二楼，有人在狂呼：“哈哈，我要杀人！”

我发疯似的冲进浴室，门被堵住了！这时我听见米雪……

“噢，不要，求求你们，不要，啊!!”

“米雪！”我的心都要蹦出来了！

突然出来两个歹徒。

“别动！NYPD！”可我已经失控了，手指扣下扳机。

看到摇篮里那个血肉模糊的……“噢上帝，不要……请不要……”我全身僵硬，体温好像降到绝对零度，连牙齿都不受支配了。

米雪倒在床上，腥红的血污，染满她雪白的上衣。

NOOOO……！

那是一帮狂热的吸毒者，他们吸食了一种神秘的毒品“瓦尔基里”(Valkyr)（注 1），代号 V。

美梦，就这样灰飞烟灭了。昨日温馨美满小家庭，娇妻的窃窃私语，Baby 的咿呀学语，快乐无忧的我，一瞬间，全变成泡影。我堕入了痛苦的深渊，失去了所有的希望。慢慢的，当我觉得自己再也没有东西可以失去时，我脑子里就只剩下两个字：复仇！

在米雪的葬礼完结后，我和阿历克斯一同调往禁药取缔组织 DEA (Drug Enforcement



MAX PAYNE



Administration)。三年来，对于“瓦尔基里”的调查毫无进展，直到两个月前，从一个线人的秘密报告中得知，一个叫卢比鲁的黑帮老大出来做交易，他是纽约黑手党 Punchnello 家族（P 家）的手下，和“瓦尔基里”有重大联系。于是，我的秘密渗透行动开始了。

第一章 亡命列车 Roscoe Street Station

B.B. 通知我，阿历克斯有重要消息告诉我，见面地点是 Roscoe 街地铁站，“马克斯，卢比鲁有大动作，和 V 有关……”

自从我秘密行事以来，阿历克斯和 B.B. 是我在 DEA 的唯一联络人，不过我们一直没见过面。

外面，是大风雪凛冽的夜幕，纽约市就像魔鬼的心脏一样冷，人们纷纷找寻避难所，列车门已经关上了，可我仍有一种莫名的不安，阿历克斯，到底什么事呢？

下了月台，怎么出站口锁了？进左边小门看看，血？尸体！我把所有柜子都搜了一遍。外面突然有人来了，我握紧手枪。

看来真的有事发生了，我最先想到的就是离这里不远的一个地下金库，可是阿历克斯呢？上去，在左边铁闸干掉了一个歹徒。来到第二个月台，控制室 (Subway Control Room) 锁了，先下去第三个月台。供电系统出故障了，列车开不动，于是我打开中间的小门。

门内一个歹徒正要行凶，说时迟那时快，我一个后跃，半空中拔出霰弹枪，顷刻，时间就像冻结了一样，子弹从我眼前飞过，倒下的却是他！获救的站员答应帮忙解开控制室密码。

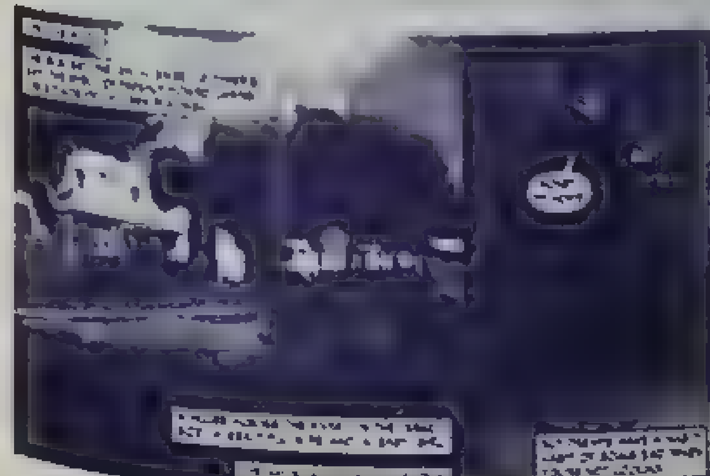
该死！控制室里还有敌人！利用监视台掩护杀敌。打开控制台的电源，列车动了。

列车撞开木栏，从中间的门出去，我要尽快赶到那个金库。

第二章 替罪羔羊 Live from the crime scene

这一带是个 40 年代使用过的旧站，现已废弃。阿历克斯在哪呢？

目前我有的武器中，双 Beretta 强而快，





先省着，霰弹和双管猎枪还可以挺一阵子，可猎枪太慢，不适于混战。

登上梯级，有个钢门锁了。从旁边下去，果然金库出事了！这是场恶战，里面有四人分布在两边，最好在外面打。进入内室，一开门我就马上举起霰弹枪送走一个歹徒。左边的盆栽边还有一个伏击手。

电话突然响了：“我是 NYPD 的副局长巴维拉，停止你们的犯罪行为，马上投降！”

我真是哭笑不得：“那当然，我会跟他们说的，他们以后再也不会干这事了，很抱歉老兄。”

“什么？谁在那里……”

我挂了电话。

控制台（有止痛药）可以打开这里的三道门，一边是 AESIR 集团的金库，这个大公司的股票飚升是近来的大新闻，看来它一早就被歹徒盯上了。另一边有雷管 (Detonators)，正好用炸开那道钢门。这个残局就等警察来收拾吧。

打开中间的门沿路返回，石级上面突然滚下一个手雷！我马上冲前，拔出双 Beretta 扫射。炸开门，终于见到阿历克斯了。



“马克斯，出事了吗？”

“嗯，抢劫金库。”

“是卢比鲁的人干的吧。”

我心中纳闷，B.B. 不是说阿历克斯有事找我吗，怎么还问我……“喂，阿历克斯？喂！阿历克斯！你怎么了？”

阿历克斯像一个木偶似的，突然在我面前倒下了，霎时我像六感全失一样……诡计！我马上意识到这是一个诡计！抢劫案、电话、阿历克斯的死，一切都安排得那么巧妙，我得马上离开！

取走售票亭的止痛药后上去，小心手雷。

另一个售票亭里还有止痛药和地铁出口开关。

三年来，阿历克斯是我的好上司，好拍档，看到他，我就会保持理智的心态。而现在，连我自己也不知道自己是什么感觉！

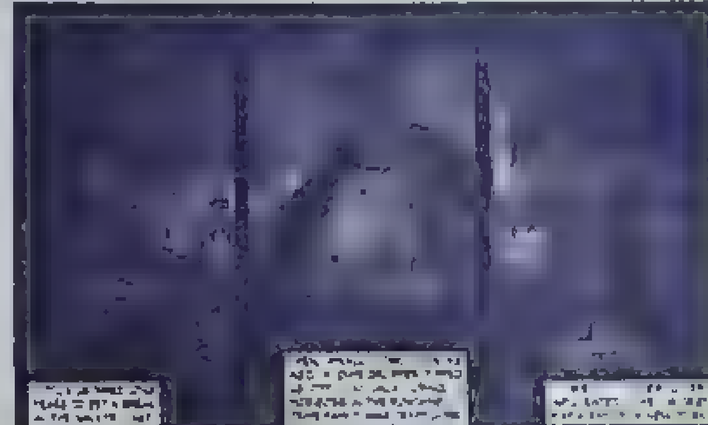
第三章 黑帮老大 Playing it bogart（注 2）

茫茫大雪中传来警车的哀号，他们发现阿历克斯的尸体了吗？我要卢比鲁这个痞子给我答案！这个色情和毒品贩子有一间残破的酒店和几栋出租屋。我先来到酒店。

迷幻的灯光映射在朽墙上，流氓们阴险的脸夹杂着妓女们疲倦的眼，我像往常一般，装成一副萎靡不振的样子走进去。我见到菲尼度兄弟。

“老兄，你们老大最近生意如何了。”

“哼哼。”菲尼度阴笑，“是一条毒瘾发作的狗要问呢，还是一个不是抬举的臭警察呢？”



我的面具被揭穿了，大门在我身后锁上，子弹像雨点那样袭来。我立即躲到右边墙，拔出猎枪……

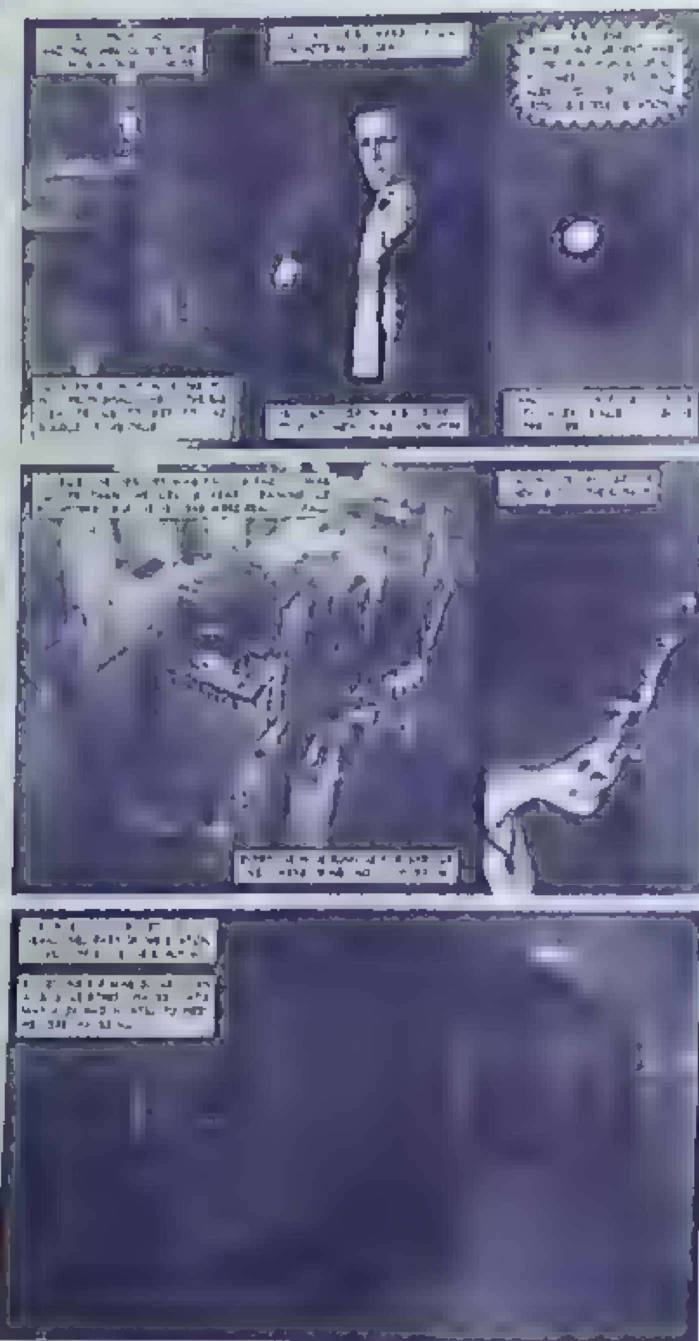
保险柜里有止痛药，桌上有封信，是卢比鲁写给他的得力手下温尼的，就是飞镖盘上的那个黄毛小子：

“……‘V-交易’由你照看，好好伺候 313 房那个胖子力克。他要什么就给什么，出什么差错，你和菲尼度就得完蛋！”

菲尼度已经完蛋了，但下一步看来不会轻松了。下楼，卫生间有止痛药。房里的墙角有个收音机：

“市长声明，毒品”瓦尔基里”对纽约造成严重威胁，政府正商讨解决方案。今天的焦点新闻是 DEA 的重要成员阿历克斯，发现被射杀于 Roscoe 街的地铁站，凶手确认为马克斯·佩恩，警方已筑起围捕网……”想不到我也出名了！

跳出红色窗子，进另一边门，氧气筒是个不错的炸弹，不过要想在这么远的距离打中喷气嘴，最好用霰弹。来到楼下的 301 房，摇床这玩意，本来是给那些狗男女干那勾当时增加快感的，不过这张有点不同。厕所有止痛药。打烂



一个门锁，房里的电视正放着新闻：

"……NYPD现正追捕极度危险人物马克斯·佩恩。天气报告，纽约正受有史以来最大的暴风雪侵袭……"

内房的尸体有止痛药。来到一个有中柱的八角小厅，找到313了，我握紧手枪，踢开门，看到的却是一个重物吊在门上，绳的另一头绕过天花板的滑轮，连在一把枪的扳机上，子弹擦身而过！房里没人，只有一封P家的主人P·安格鲁写给卢比鲁有关V-交易的信。

我一直找不到任何可以联结P家和"瓦尔基里"的证据，一切线索终止于卢比鲁。然而，狐狸再狡猾，在猎人面前终究是藏不住尾巴的！

拿走桌上和厕所里的止痛药，打烂厕所对面的木门，出窗户，密室里有很多补给。

回八角厅，又出来一帮想见鬼的家伙。打烂锅炉，跳下地洞。在216房妓女Candy的日记上得知，她把与嫖客鬼混的激烈场面偷拍成X级片高价出卖，正如我在柜门后所见那样。

第四章　污秽血脉 The blood veins of New York

电梯降下卢比鲁酒店的地下室。

用双Beretta通常可以速战速决。小门里的家伙自己炸了氧气筒，省了我的子弹。打烂木箱进门来到锅炉房，这个人是被棒球棍活活打死的，奇怪的是还有一份《超级大联盟棒球小天才》的漫画。上铁梯，房内有止痛药，再上楼，找到那俩做交易的混蛋了，一个手雷，送他们到地狱去继续吧。进去拿走柜中的止痛药和桌上的钥匙(Bar Key)，进入酒吧。

"小美人，讲个笑话给你听，有一次我的两条狗想打架，哈哈，于是就关上门，你猜他们怎样打？嗨，我以为他们用牙咬，可是那两个杂种却在打《拳皇》，我就用电线勒死了他们，哈哈。"

"你真坏嘛，嗯！想不想尝尝我的口技嘛……"

我推开门："大嫖客力克，你可真快活，不管手下的死活了？"

"他妈的谁？"

"是那个臭警察！"

一群杀手蜂拥而至，我退出门口，为他们准备好一个燃烧弹作见面礼。那个妓女躲在酒台后面，只好冲进屋在酒台入口解决她。力克用的是Ingrams冲锋枪，但也敌不过我的双Beretta。可怜他死得狼狈，连裤子都来不及穿。

前面有台电话交换机（有止痛药），不难想像，皮条客们戴上耳机，通过纽约的电话线，就可以收听到妓女们的恣情呻吟。这条纽约市的血脉，现在已变得多么污秽！然而当我戴上耳机，却正好听见另一种呻吟：

"……老大，我，温尼，不好了，马克斯那个臭警察来了，他杀了……"

"靠！你说清楚点！就凭那个杂种……"

上楼进Club，跳下天窗，利用大箱子作掩体杀敌。到屋外小房里按Exit开关，在限时内跑回屋里从Exit门出去。

卢比鲁已经有所准备，我怕了么？自从我踏上这条不归路，我早已忘却了什么叫害怕！

第五章　以枪代言 Let the gun do the talking

下个目标自然是出租屋。那里有酒库、洗衣店、典当铺，吸毒者、赌博狂和高利贷都栖身其中。但我来到时，引起我注意的却是一辆黑色的奔驰车，车子在一连串的爆炸声中冲过，车上戴黑帽的主人流露出一种慑人的威严与从容，那是本地的俄罗斯黑帮老大，维拉迪米，P家美味汤中的一只苍蝇。

爆炸声时而响起，卢比鲁的呆子手下们怎么会惹得维拉迪米老兄亲自出手呢？屋里应该还有很多炸弹，但没见到卢比鲁的尸体，我是不会罢休的！在街上找到Pawnboker门进入，一个厨柜里有把Ingram，街上的车子里还有补给，转身走下楼梯，打扫一下屋里的垃圾。火焰已经封住了去路，我只能寻路前进。在走廊拐角处打掉氧气筒开门，房中有止痛药，上楼，在这种场合竟然会有电话找我?!

"请问，我在和佩恩先生说话吗？"

"那谁在问佩恩先生呢？"

"我叫艾弗·伍登，请快离开那里，警察不久就到。"

"告诉我卢比鲁在哪？"

"下次再说吧佩恩先生……"

除了警方和黑帮，还有何方神圣对我的行踪感兴趣呢？

来到一个大厅，进右边的小门，取钥匙(Staircase Key)，有封温尼写给P家的信：

"……那帮臭俄国佬真是臭的可以，没见过这么没料子的废物。那些枪很快就到手了，维拉迪米连吭都不敢吭一声……"

温尼是个信口雌黄的家伙，事实上俄国佬有料子得很！当你逼人太甚时，人家终究会反抗的。

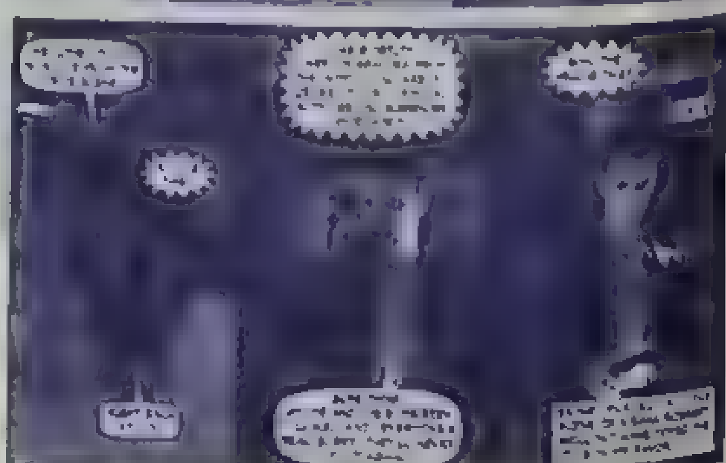
警察破门而入，又是那声音："马克斯·佩恩，我是NYPD副局长巴维拉，你已经被包围，放下武器，双手放在脑后……"我冷笑，等你们找到这里，我早就走了。打开大厅另一边门上楼。女厕里有止痛药。跳过二楼回廊的缺口，清扫最后一个房间，暗室的柜里有止痛药，从破窗子跳出去。

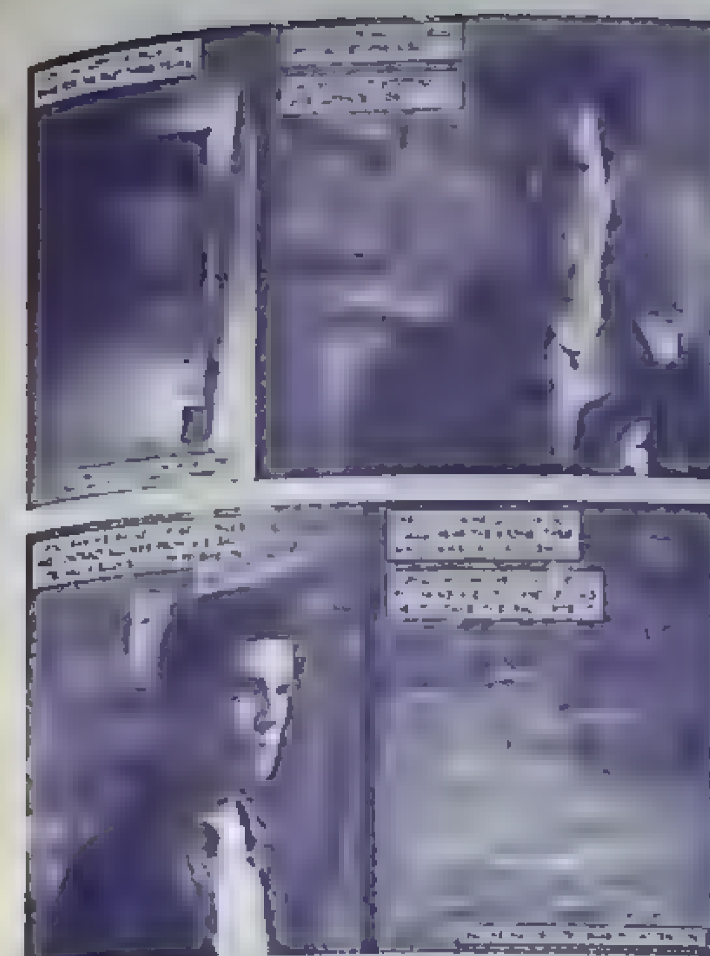
第六章　插翼难飞 Fear the gives men wings

俄国佬炸毁了通向顶楼卢比鲁套间的梯子，我得另找门路了。

跳到地面，进入洗衣店。洗衣房里面的电梯可以上楼顶。这时门缝里露出一双眼睛：







"怎么没见过你呀小子，滚！"

我得找个这里的熟客才能进去。出门上另一栋楼，楼顶有个光头佬。

"别开枪，老兄，别开枪，有话好说。"

"带我进洗衣房。"

"好好好这好办，有话好说，枪可不是闹着玩的……"

回到洗衣房，光头正在叫门："快开门，快！是我！"

"暗语！John Woo是谁？"

"靠！没时间开玩笑了！吴宇森！"

我感到有点不妙，于是紧贴其后，门开了。

"快开火兄弟们，是那个臭警察！"

我二话不说，举起Ingrams狂扫。

内房的收银台有止痛药，上电梯，房里的厕所好像有人。电视新闻在报道卢比鲁酒店的事和那场美俄黑帮大战，巴维拉又说要将我绳之以法，我担保他一定会失望的。

跳出窗子走过铁管，对面窗子里有人，我飞身跃入送他们一枚Ingrams，这里有个破烂浴室。再跳窗，过铁管，一直来到一堵烂墙前，推倒它。斜坡上有四个家伙，上去。回廊对面还有人偷袭，可惜慢了一步。门后有声音，我一脚踹开它，原来是那只黄毛兔子！

"马克斯？你这个死警察，到底你要知道什么？"

"想知道养兔子的那个混蛋哪去了。"躲过他迎面的一枪，我还他一颗花生米。

子弹雨点般袭来，我躲在柜子后，觉得自己就像在演周润发的《英雄本色》那样。桌上有封温尼写给P家的信：

"……卢比鲁对那些邪教着了魔，他是个变态狂！他打死一个手下就是为了看看人的脑浆溅在墙上是什么样子的。我很害怕，这样下去我们会人财两空的！"

我沿着温尼逃跑的路线，回到有个破烂浴室的那个房间，那里打开了一个门。温尼走投无路，从楼顶跳下列车，我也跟着跳了下去。他现在就像一瓶打破了的辣椒酱，就算他长了翅膀，也插翼难飞！

第七章　滥用私刑 Police brutality

这是我今晚第二趟列车了。纽约工业化很快，满眼的水库和烟囱就像怪物的畸瘤和犄角。寒风飞雪打在脸上，像砂纸又像刀锋，非常难受，但我相信已把追兵抛在几个大烟囱后了。

从铁管走到对面房顶，不管远处的伏击手，我的猎物是只中箭的兔子。跳过缺口到另一个楼顶。警方直升机已发现了我的行踪，我加快脚步冲进门。温尼的手下追上来了，我走到楼梯栏杆边，用霰弹枪对准楼梯，那家伙刚露出头来就回老家去了。下楼来到工地，大坑里的尸体旁有止痛药，货车里有补给，升降台开关在坑旁铁架上。到了楼顶又有一场恶战。

先用双Beretta打掉对面楼的射手，窄口里面有个枪手虎视眈眈，后面还有两人，斜对他们扔燃烧弹。前面广告牌有人偷袭，我也不用省Ingrams了（这个广告牌不是棒球小天才么？旁边还有止痛药）。跳下天窗。小心楼梯口的手雷。从屋顶跳上铁台，下去进门。

电视又在吹嘘巴维拉的追捕行动。也许他是好人，但是，命运令我们水火不容。

厕所总是止痛药出现频率最高的地方。敌人喜欢在走道转角处扔手雷。温尼终于走投无路了，真想不到这个破辣椒酱瓶竟能跑这么远。先不用下去，有几个家伙会上来送死。对着温尼扔两三个手雷，还不倒的话再补几枪。

"卢比鲁在哪？说！"我用枪使劲顶着他的太阳穴。

"我……我要告你滥用私刑……"

"我最喜欢的就是滥用私刑！黄毛小子。"

"我说我说！卢比鲁在'北欧神石'，你你……你不要折磨我了，抓我坐牢吧……"

一只快死的兔子，不用我再操心了，自然有人会处理掉他。

"你的功劳一定会刻在你的墓碑上。"

好人，坏人，在我眼里都只是一堆金粉，虽然悦目，但一口气就可以吹得飞散。我不是什么英雄，我只是个痛得已麻木不仁的复仇者，再多的止痛药也没有用。

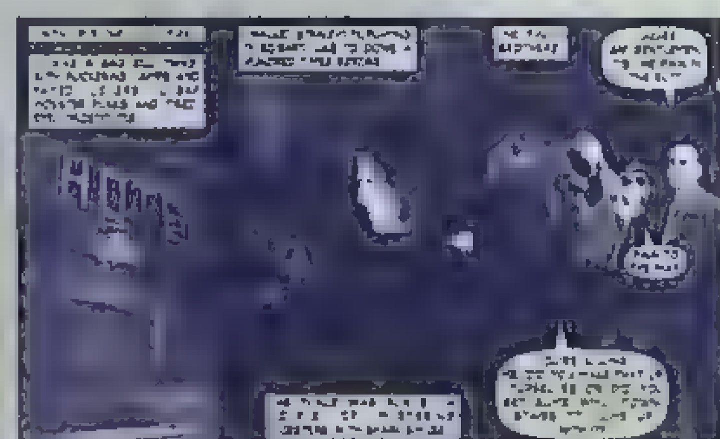
第八章　群魔乱舞 Ragna Rock

"北欧神石"(Regna Rock)是卢比鲁的夜总会，我知道里面有什么等着我：凶残的歹徒、冷血杀手、地狱恶魔。

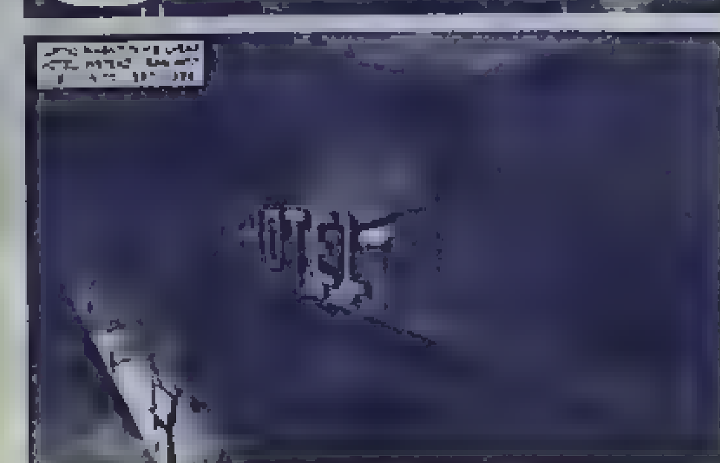
拉下右边售票亭的开关，身后一个暗门开了，当然不会有什么好东西。桌上有本《杀人风暴之世纪》：讲的是北欧神话中一个冰雪覆盖大地，恶魔蹂躏众生的时期，使我想起动作游戏《北欧神话》。

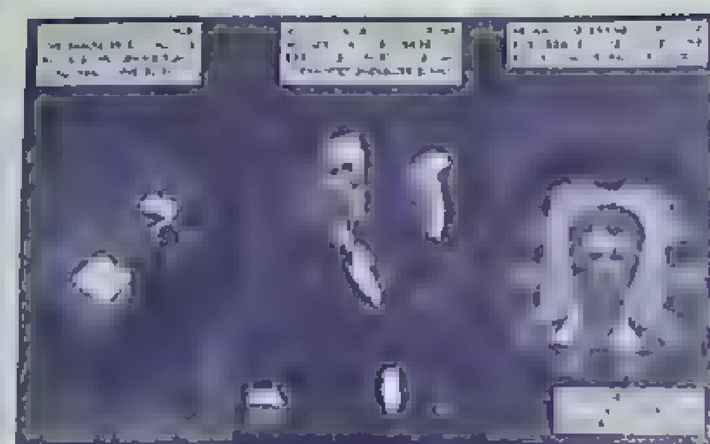
舞厅内的歹徒疯狂反扑，楼上还有两个家伙投燃烧弹。忍无可忍之下往楼上送两个手雷。进入舞厅中间的柜门，在一个Beer柜台有止痛药。在涂满血迹的墙边，我又找到一堆有关鬼怪的书和恐怖录影带。我越来越清楚卢比鲁是个怎样的家伙了！二楼的舞厅控制台有止痛药，继续上楼，用柱子掩护，飞身前扑上中间的桌子，手起一枪，桌后的家伙的尸体就飞了出去。冲向木梯，对着前面的家伙迎面一枪，他像断线风筝一样掉下楼板。从楼顶的气窗走上横梁，小心下面的偷袭，走到左边的小口，再进入外面另一横梁对着的门，下楼。一出门我便开枪以防不测，尽头有止痛药，刚取得下面就有人追上来了。对面控制台可以拉开布帘，里面有另一个控制台，把1、3号开关拨向自己，2、4号开关拨向前面，打开通向楼顶的路。小心手雷！有个家伙在上面放冷枪，我一枪打碎楼板，他便成了空中飞人。

第九章　恶魔帝国 An empire of evil









烛光背后就是卢比鲁的魔巢了。这里弥漫着令人昏眩的高温蒸汽和带血腥味的檀香，我的头开始发昏。

祭坛左边是一封P家写给卢比鲁的信：

"……别以为你可以脱离P家，如果你耽误了P家大事，我会毫不犹豫的派'三煞'把你铲除，就像捏死一只蚁那么简单……"

信被撕得支离破碎，沾满血污，显然卢比鲁没有被吓倒。我不知道他是真的那么有把握，还是已经神志不清了，因为，在纽约黑帮里无人不知，"三煞"和死神是同义词！

卢比鲁的祭文写满各种邪神和世界末日谬论，他就像另一个浮士德（Faustian），一个为了权力和知识而把自己的灵魂出卖给魔鬼的人。世界末日似乎是陈腔滥调，但是，对一个为了书写正义的铭文，孤身一人去挑战一个庞大恶魔帝国的复仇者来说，没有什么会是陈腔滥调！

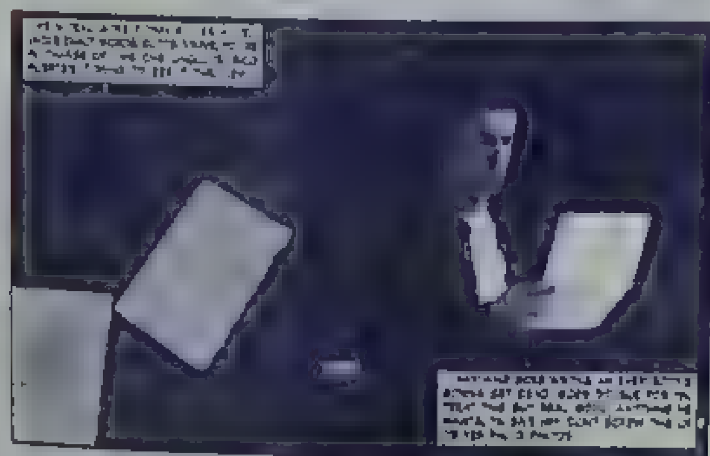
我慢慢接近中央血池，突然无数火球从天而降，恶魔的随从分别从大殿台阶和四个角落扑来，我躲在布幕后，等待时机一一超度他们。最后，恶魔终于现身了。

"瓦尔基里女神啊！我已经噬食了天使粉红的肉，吞饮了魔鬼暗绿的血，吸干了众生灰白的髓！我要跟随你升天，任何阻挡我的人，都要死！"

我没有震慑于他的狂言，只是飞身扑到布幕后，先超渡最后两个随从升天，然后，闪动我敏捷的的身躯，在时间凝固的一瞬间，把三枚Ingrams全部射入恶魔的心脏，把他踢下十八层地狱。

"杀得好啊。"背后响起一把动人的声音。

"谁？"我惊愕的转身举枪相向，却看到一个银光闪闪的枪口，同时也看到一张国色天香的脸……



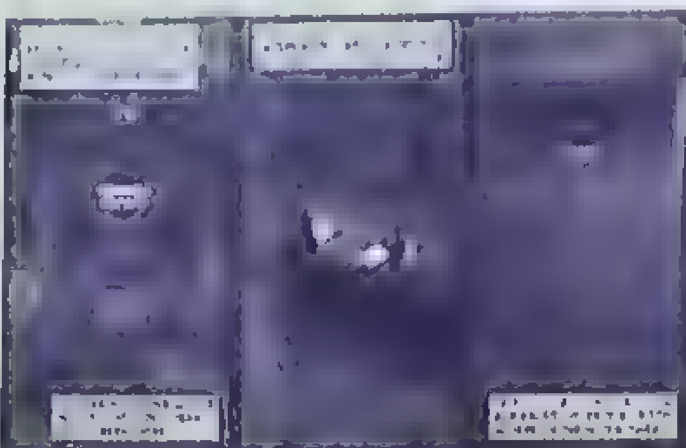
第二部·地狱篇

在我面前的，竟然是个倾国倾城的大美女！她的[illegible]这个恐怖魔巢是那么不相称。

"P家的教父夫人，丽莎，是么？"

"她的妹妹，梦娜。"

"嗯，那好，你被捕了，梦娜。"不知为什么，面对着这位万恶P家的美丽小姐，我一点[illegible]，竟对她笑了。



"丽莎是个淑女，我不同，我是个全职杀手，一枪打破你的脑袋，我连眨都不用眨一下眼。"

"是吗，死在这位大美女枪下的人会觉得荣幸哟。"

"那我们干脆做个搭档如何？我想你刚才杀错人了？"

"嗯？这个魔鬼不是卢比鲁么？"

"卢比鲁算什么，P家的一条狗！我们要找的人，应该是P家的主人，杀害你朋友的安格鲁。"

"安格鲁？你的姐夫？你们……"

"我最讨厌那种肉麻的男人。打个赌么？看谁先得手。来，为我们的相遇干一杯如何？"

我不知P家发生了什么变故，但多一个搭档又何乐而不为呢？接过酒杯喝了一口："好啊，梦娜小姐不会在酒里下药吧……什么……你……我的头……"

眼前景象开始天旋地转，我陷入一片绿色的漩涡。

"马克斯，你是个好人，但我不能让你伤害丽莎。先走一步了。"

……

迷迷蒙蒙中，我听见魔鬼的奸笑，还有婴儿的哭声。我又回到了家。

米雪在叫我！我循声追去。

一直向前，转右，转左，右，十字路口转左，再左，第二个路口转左，转右，再右。看到楼梯旁我跟阿历克斯与我跟米雪的合照，我猛然记起来，米雪已经离开我了，我看到桌上她的日记：

"……那个傻瓜马克斯，他总是忙，忙得连我的故事都不听。多好的北欧神话，勇士的灵魂被圣女瓦尔基里指引，飞向星空中的瓦尔哈拉（Valhalla）（注3）圣殿，接受奥丁神的洗礼。那个傻瓜，他答应我晚上回来听……"

我的双眼一阵晕眩。一切都太晚了，听故事的诺言已经成了一张遥遥无期的空头支票。

前路更艰险，婴儿房的门就在我左边。（注4）

第一章　以牙还牙 The baseball bat

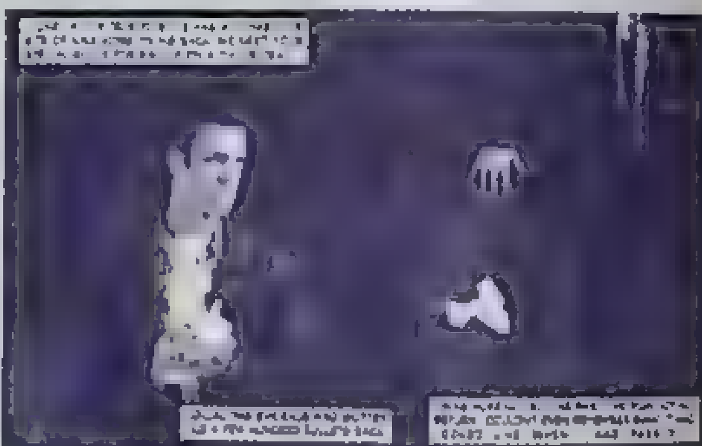
阵阵痛感袭来，我慢慢清醒，发现自己被绑在一张椅子上。这里不是卢比鲁酒店锅炉房么？有人来了。

"马克斯·佩恩，我妒忌你的名字！我是尼亚加拉，棒球小天才。"

砰！重重的一棒敲在我的后脑上，面门上。我的鼻子和口里立刻涌出一股腥涩的东西。

"我喜欢看漫画，特别是有暴力那种，哈哈哈哈！先休息一下怎样？喝杯冰冻果汁。"

被梦娜骗了我倒不生气，但假如被人在你脑袋上玩棒球棍，你感觉如何呢？我用力翻倒椅子挣脱绳子，取柜子里的止痛药。枪全没了，只剩一根球棍了，门外有很多荷枪实弹的歹



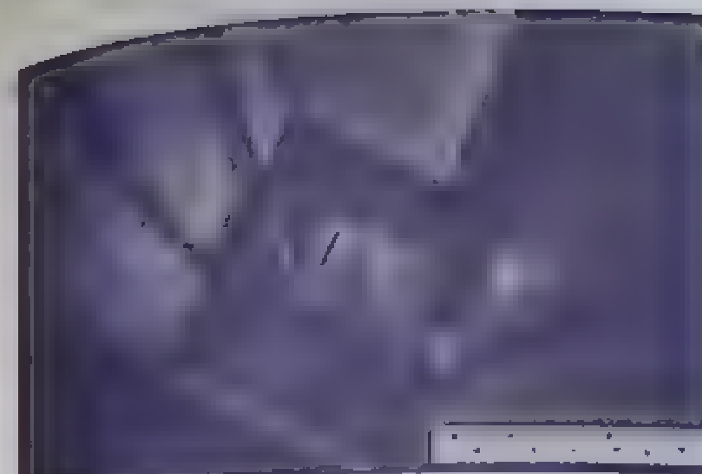
徒，我灵机一动，出外大叫："混蛋，锅炉房着火了！"然后躲在门边，守株待兔（注5）。外面，中间和右边房有我急需的东西，左边房间的人就不用肉搏了，地上又有一张漫画。上电梯，走出肉库，又回到酒店大门。

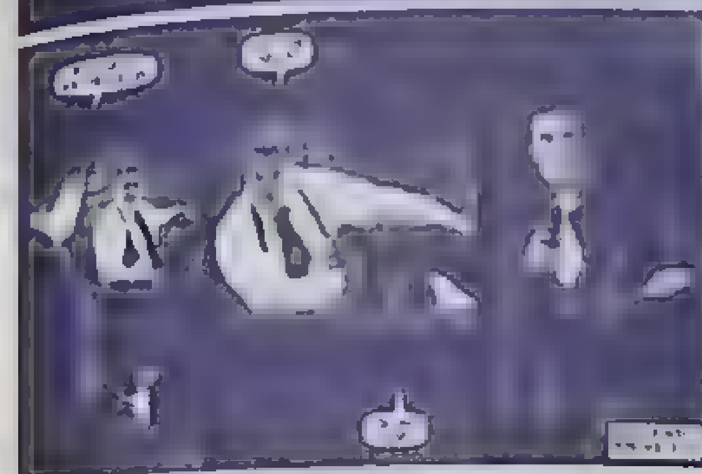
昨晚的烟火已熄灭，警方封条总是流血和痛苦结束后的象征，但我知道，这里很快就要硝烟再起了。

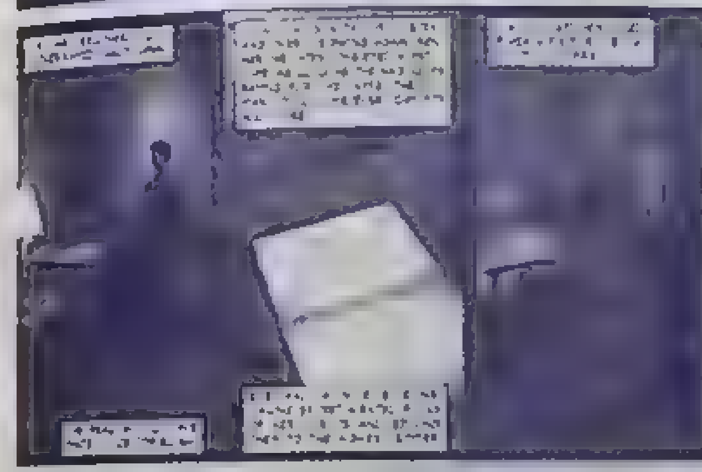
走了几步，我听见有人在打电话："那个臭娘们想去惹她姐夫？她死定了。比起尼亚加拉对付下面那个臭警察的把戏，'三煞'简直就是……"他们一定在说梦娜，说真的，我倒有点担心起来。房里的收音机说警方清理了"北欧神石"夜总会：

"……可靠证据显示，马克斯·佩恩已死于现场，但鉴于尸体难以辨认……"

"可靠证据"？我想是P家放的消息吧，先叫警方舒口气，等尼亚加拉搞定了，再把我的尸体寄给他们。可惜这个邮包送不出了。解决厕所里的呆子后，我径直进入酒吧。







"久等了棒球天才，我给你送球棒来了。"

"我的耶苏基督老祖宗，你怎么跑出来的?!"

我守在外面左闪右避，看准了就一枪。尼亚加拉用Ingrams，我还用球棒么？我也拔出ingrams，这才叫公平的以牙还牙！

到底那个漫画讲什么的呢？

棒球小天才唱道："我的球棒是无敌，戴了头盔也白搭。"

长发摇滚小天王也唱："我的头发长又长哟，正好用球棒来梳梳。"

棒球小天才气极了："我打我打打打……呼……手都软了。"

"打够了，怎么一点都不疼？"

"你……哼！我不打不男不女的家伙！"

"这——不——公——平！"哈哈，好笑，真的很好笑。

路上，我又见到了那辆黑色奔驰。维拉迪米走出来，装作开枪的手势。

"砰！马克斯·佩恩，你不是死了吗？"

"阎王又送我回来了，因为我告诉他还要带个朋友下去。"

"嗯？那你一定需要帮忙吧，我倒有桩交易，不知马克斯老弟感不感兴趣……"

第二章　难辞之请 An offer you can't refuse

"P家和'瓦尔基里'已经臭名昭著了，可竟惹到我头上！我有个手下叫代姆，货船Charon的船长，船上有我大半的军火家当。这个走狗喝腻了伏特加，倒喝起P家的汤来了。假如枪到了P家手上，我就不用再在纽约混下去了。马克斯，你想找安格鲁谈，总得带几把枪吧？帮我将那批军火易旗，再在那条狗的脑门上留两个洞！"

维拉迪米走私军火由来已久，名声可谓誉满黑白道，他又偏偏不干别的坏事，所以他几乎成了一个"好人"。

风雪中的布鲁基林港堆满集装箱，巨大的吊臂若隐若现，像妖怪魔爪。杀掉守卫，打开铁闸开关，进入仓库，从箱子跳上断梯到二楼取补给，下来出小门，车厢里还有些东西。进另一个仓库，乘升降台到上层，按下吊机开关。下去出外，往右来到吊车旁，小室里有补给。开动吊车吊起红色箱子，身后的楼上有人偷袭。经过吊起的箱子，穿过另一架吊车，它竞动起来了，我赶紧跳进一旁的室里。走吊车移开的那条路，右边的小木箱有止痛药。又有一架吊车撞来，我迅速干掉上面的驾驶员。走左边，突然听见一个箱里有说话声，刚走几步他们就冲出来，我的Ingrams早就等不及了。箱子里有狙击枪、黑钱和一封写给市长的信，我开始觉得这并不是一桩普通的黑市交易。

前方的折叠桥过不了，我走桥左边来到一个铁网前。也许那辆货车可以放下折叠桥，只要弄走轮子下那块木就行了。大批敌人杀到。过桥，进右边门，里面还有个密室，突然又有人闯入，我是不会吝啬子弹的。

第三章　拔枪相助 With rats and oily water

货仓里一番激战，幸好架上有补给。从上层跳到一个红箱子里有止痛药。出小门跳上移过来的移动平台，向着对面的另一个货仓开去。突然一颗子弹飞来，远处瞭望台有狙击手！好，看谁的枪法准。瞄准，扣动扳机，子弹应声射出。一切就像静止了那样，只有子弹无声无息的沿着它的轨迹，光速般贯穿敌人的心脏！

四个瞭望台上都有补给，但要小心地面的偷袭。进了货仓，我居高临下击倒了下面的敌人，跳到箱上捡些子弹，下去，再从另一个斜坡到上层的控制室打开下面的铁门，外面就是货船Charon号了。取走船头的木箱里的止痛药，进入驾驶舱，电话突然响了：

"代姆？是我，安格鲁。"

"我知道，很抱歉您的交易要泡汤了！"

"马克斯·佩恩？他妈的你怎么还没死？"

"我们得好好谈谈，等我办完这里的事就去找你。"

激怒安格鲁或许是个错误，不过当人已抛开一切时，是很容易犯错误的。打开舱门，有个呆子想扔手雷上来却用力不足，我来教教他们。代姆就在舱底，我不进去和他硬拼，等他躲到里面时打爆油桶，要杀他就方便多了。维拉迪米的军火库可真令我吃惊，我看中了那把Colt Commando。该回去交差了。

"拿到你要的东西了吗？马克斯老弟？"

"一切顺利，维拉老兄。"

"嗯，我还欠你一个人情，要不要我陪你……"

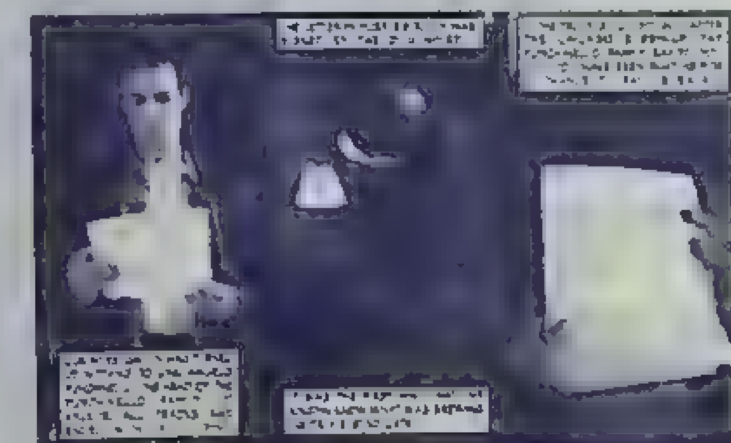
"不用，这是我和P家的私人恩怨。"

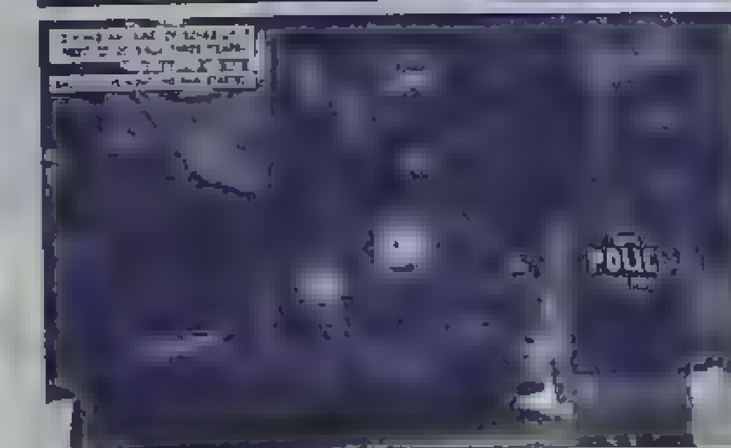
"够朋友！和伏特加一样痛快！以后要帮忙，老哥我就算上刀山……"

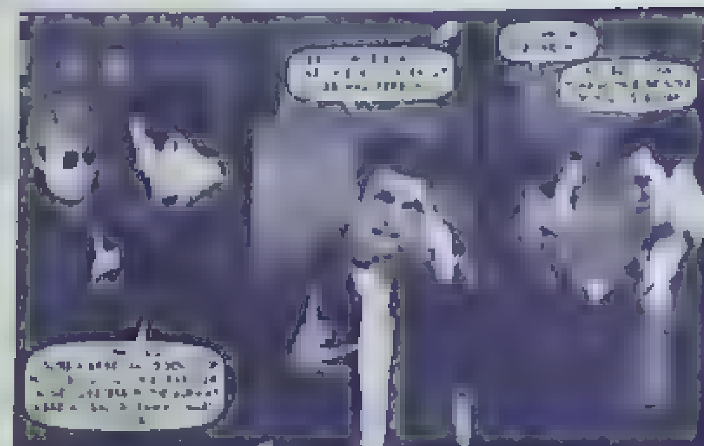
第四章　浴火重生 Put out my flames with gasoline

虽然有了这批武装，但硬闯安格鲁公馆还是没把握，于是约定的见面地点是Casa Di Angelo餐厅。

餐厅里黑得不见五指，没人？突然眼前升起一个火球，接着是一声巨响，炸弹！我被耍了！逃命要紧，我跳过餐桌冲向酒台右边的门，再直奔向前门，右边的架子像骨牌那样倒下，我迅速从没倒的架子旁边穿过，冲进角落的小门。火海扑面而来，我只好从中间没火的地方跑。到了大厅，转左，从小道跑到另一个大厅再转右，跳过几张长凳，冲上左边小楼梯，进房里，转右，架子箱子在我头上乱飞。储物室地上竟有段导火索！轰！好险！我停了一下，跳过两个着火的架子，转左，突然有个氧气筒迎面飞来，我连忙躲到一边。打爆前面剩下的几个，跳过架子，终于脱险了！可突然一梭子弹袭来，刚







出虎口又进狼窝，真是火上浇油！操起 Colt Commando 一轮乱扫。厨房楼梯旁有个方口子，我听见下面有人说话，于是往里面扔个手雷。再到下水道解决那帮家伙，从另一边铁梯上去。

我觉得和那条恶毒的橡皮狗已经没什么好谈了，我叫维拉迪米直接送我到公馆去。

“老弟小心，等一切了结后，记住来看看我。”

我不知道是不是快要了结了，但我们紧握住手，以目光互道一声：兄弟，保重！

第五章　死亡天使 Angel of death

暴风雪更大了。这不是一场电影，更不是一个游戏，没有剧本，没有攻略，只有运气。我只能一直往前，能走多远就多远，直到倒下。要和“三煞”对决！我已经闻到这场决斗的血腥味有多浓了。

地窖守卫的尸体是否说明梦娜来过呢？她能否逃脱“三煞”的魔爪？扫消所有的守卫和补给，直杀入屋里。首先是第一煞，猛烈的火力使我根本不能破门，不过躲在桌后不动就是他们的致命弱点！两个手雷，两声惨叫，接着是 Ingrams 无情的扫射，解决！搞定外面冲进来的家伙，我发现桌上有三张塔罗牌：高塔表示公馆，魔鬼代表公馆主人，死亡自然留给我了，哼，可我不信这一套！在一个房间里我发现有人藏在盆栽后。一直杀到主厅，上右边楼梯，第二煞在这里。疯狂的子弹蹂躏着我的身躯，我咬紧牙扑向他的火力，在时间再次凝固的瞬间，我们同时举起枪，鲜血在我眼前飞溅，又解决一个！正要闯进对面的门，突然一声巨响，门被炸飞了。看来硬闯很危险，我绕到栏杆的另一边，狙击弹闪电般飞出，穿透一切阻挡。取得 M79 榴弹枪。

穿过浴室，我看到床上的一具血肉模糊的女尸。我不知道这是梦娜还是丽莎，但这个惨象，使我想起另一张床和那个摇篮。一时间，内心的悲痛盖过身体的剧痛，憎恨的火焰越烧越烈！

电话响了：“佩恩先生，我是艾弗·伍登。”又是那个神秘人？

“有架武装直升机降落在屋前，但不是警方的人，请你快离开。”

“是吗？来得越多越好！”我已经失去理智了。

面对最后一煞，我的[illegible]用光了，Ingrams 打光了，但还有 M79！后跃开火，一颗榴弹带着愤怒的咆哮着射出。在熊熊火光中，安格鲁的最后一张王牌也化为灰烬。

“你们……快来……他……他……要闯进来了……”

我一脚踢开门，用 M79 指着这个仇人的脑袋。

“……是……是是她叫……叫我干的……可能是……政府的人……我不敢……”

安格鲁在为自己的生命沙漏乞讨更多的沙子。可我不卖沙子！

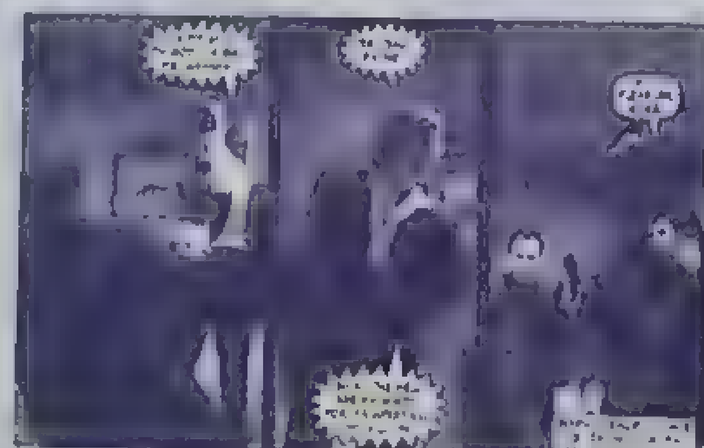
突然有人破门而入，子弹铺天盖地袭来，我立即后跃，射出一颗榴弹。安格鲁却再也没声音了。

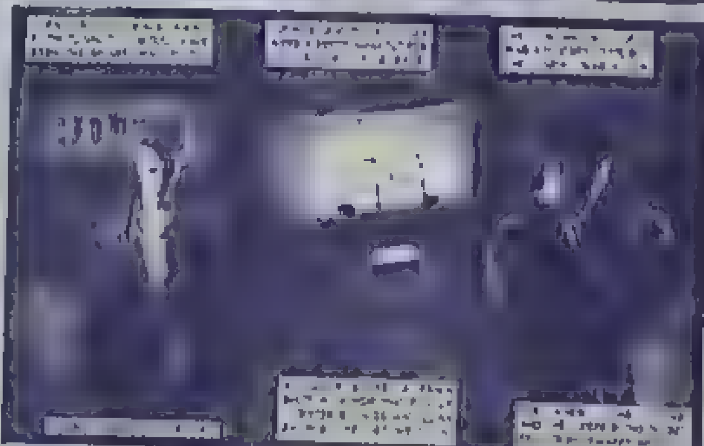
门外的十几挺 Colt Command 中，一个死亡天使出现了。

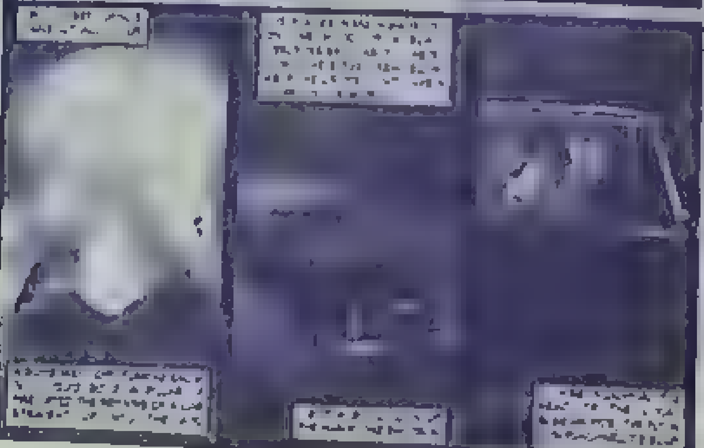
“马克斯·佩恩，你不能再闹了，从现在起，做个听话的孩子吧。”

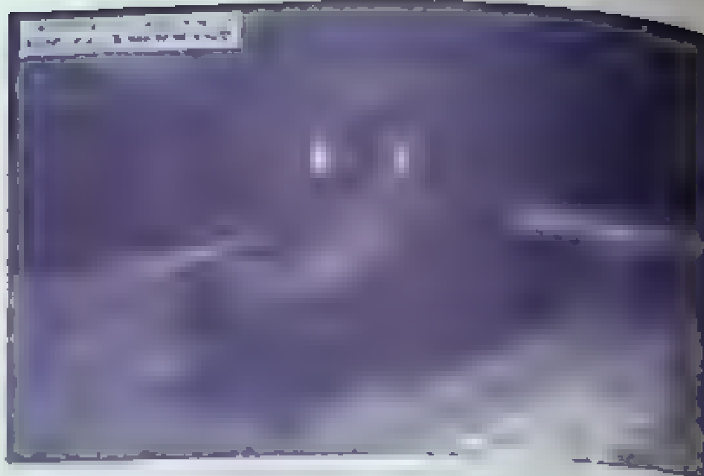
在毫无反抗余地的情况下，她把注射器插在我身上。我忽然记起她的声音——在米雪死的那天，那个怪电话！

第三部·天堂篇









“好了伙计们，让他睡吧，我们先去‘冷钢’。”

我开始昏迷，眼前又出现绿色漩涡，那一定是“瓦尔基里”！他们知道我的弱点——复仇冲昏了理智。恶梦总是相同的，我又回到了家。

米雪！她有危险！我要救她！我飞奔过几个房间，电话铃再次响起。

一个声音：“马克斯，你是在一个漫画里，你的过去是一幅幅静止的画面，你的脑袋上挂满了对话框。”

另一个声音：“不对马克斯，你是在一个游戏里，你的过去一直被别人操纵，你的脑袋上挂满了各种枪。”

到底我是个什么？

血污，凄厉的惨叫，我快要发疯了，到底谁是凶手？我奔向黑洞中那个祭坛。（注 6）

凶手！我击倒了他！那个人是……是我?!

“米雪，你再也不要离开我了，等我今晚回来，讲那个神话给我听。”

第一章　迷雾重重 Take me to cold steel

绿色的恶梦渐渐褪去，我发现自己躺在一个臭水沟里，旁边是一堆呕吐物。我感到头昏、寒冷、迷雾重重。“冷钢”，这是我听到的最后线索，那是城外一个废旧铸造厂。

从楼顶俯瞰，厂里戒备森严，看得出那些家伙都是雇佣兵。到底那个巫婆是什么来头？第六感告诉我，安格鲁只是个替死鬼。跳下天窗，用枪引爆激光炸弹，小房里有狙击枪。来到货仓，刚接近小房间，铁箱里就有敌人冲出来，进去取止痛药，又有个家伙出现。打开旁边铁闸，有两个家伙！门又要关上了，我一个后跃，把一梭子弹射进门缝。再次打开门时，里面已剩下两具尸体。

前方右边的门洞里突然丢出来一颗手雷，躲过后我还他一颗。来到炼铁室，右边有补给，楼上有止痛药。下去开右边铁闸，跳过几块废矿来到箱子另一边，有大量的补给，小心闯进来的敌人。出来进旁边的门。在布满激光炸弹的地方千万不能乱跳。来到另一个炼铁室，狙击左边楼上的敌人，从楼上跳到另一边。上楼出门，快速前扑躲过走道的手雷，来到守卫室。我听见一个用隐语说的电话：

“……突破封锁，目标已妥协，重复一遍，‘Deep-6’已妥协，开始行动……”

似乎我已经很接近真相了！

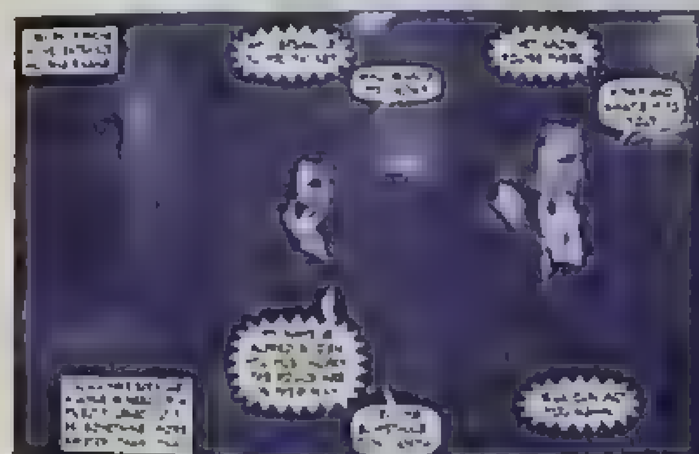
第二章　隐藏真相 Hidden truths

小房里又有一封信：

“……行动再次受阻，一个化学家盗取重要资料潜逃，现已抓获，禁闭于‘Deep-6’研究所的 B7 牢房……”

我感到有一个惊天大秘密正等着我去揭开。

取走房外木箱的止痛药，炸弹炸烂了气管，关阀停气。出门，快步转到对面的走廊，小心楼下的敌人。来到喷火的走道，尽量远离些再打掉激光炸弹，躲过火焰，小心转角的伏击。隔着铁窗，射击漏电开关打开门，取补给，关掉火焰。进对面门，狙击远处的敌人，到对面跳到地面的红箱子上。旁边的铁桥断口有个开关。集装箱里有 M79。打爆油箱进门，取止痛药，小心楼上的手雷。从木箱跳到铁网上，刚跳上断



斜坡，有个家伙却冲出来想堵我的枪口。从横梁走到对面取补给。进控制室打开下面的铁闸。从打开的门下楼，到控制台吊起一块钢把门撞裂，用枪打烂一角，我看到里面有两条腿，一定是等着我进去送死吧，可我习惯先用手雷探路。又来到一条喷火通道搭顺风车，不过这次除了火还有炸弹。清除完毕后，突然冲进两挺 Colt Commando，我马上一个飞身侧跃扫射。才舒一口气，突然一辆着了火的矿车撞过来……

进大闸取补给，再进旁边小门，从右边突出部分走过熔浆渠，进门按动地下室电梯开关，升上来的电梯一定不会带来什么好东西。

第三章　真相大白 The deep six

电梯降下“Deep-6”研究所。

来晚了一步，他们已经开始毁尸灭迹了，我可以帮帮忙。地上又出现那个 V 字，只是一把剑代替了注射器。同时我还看到一圈字：美军瓦尔哈拉计划。看来这个阴谋远超出我的想像力！有绿色开关的门才能进，那群雇佣兵正撤退，别管他们，让他们走。我只想尽快找到真相。一个门和 Test Subject Cells（试验体牢房）都需要密码。进 Laboratory（实验室）找到密码，打开 Air Lock（消毒室）前门，但后门开不了，只好先开密码门弄点补给，再到试验体牢房。我记得有个化学家关在 B7 牢房。

“帮我打开消毒室的门。”

“你疯了，这里就快炸了……”

“开门或是关在里面，你自己选！”

“好好，我去。”

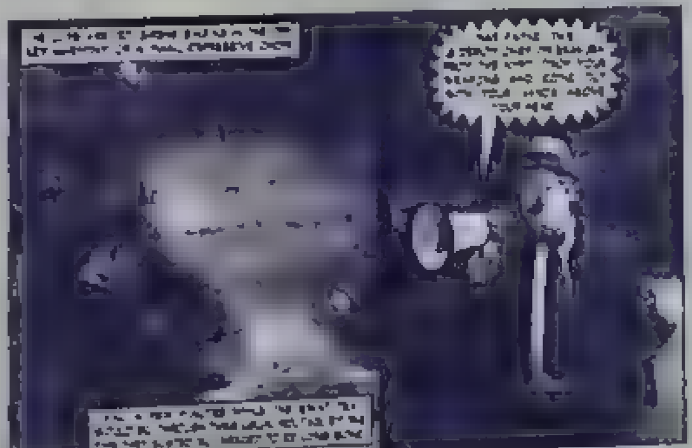
跟他回实验室，有两个敌人从密码门和试验体牢房电梯那个方向冲过来，绝不能让化学家死。

通过消毒室，从屋左边通过火焰，下电梯来到一个布满激光炸弹的房间。真相就在电脑里面：

“美军 Yggdrasil 网（注 7），高度机密瓦尔哈拉计划。瓦尔哈拉，奥丁的圣殿。瓦尔基里，奥丁神的侍女。瓦尔基里指引最勇敢的维京战士灵魂到瓦尔哈拉圣殿参加比武，伤口会在夜间自动愈合，同时他们会变得更强大。1991 年，为增强美军步兵战队对伤痛的耐受力和士气，开始对药物“瓦尔基里”的研制。1995 年，试验体不稳定，计划取消。”

然而有人竟私自再次启动这个有缺陷的计划，资料继续显示着：双倍剂量，实地试验？新泽西！三年前!!

一直以来，我都像没头苍蝇那样找线索。流血，痛苦。为了米雪和 Baby，我没有放弃。每次当我以为找到痛苦根源时，更恐怖的恶梦总会继续发生。而我最后找到的真相竟是：一个



伟大的北欧神话，变成了海湾战争的工具，变成一个毫无意义的牺牲品——我发现自己真的很该死。

不久自毁系统就会启动，我必须离开这里。下电梯到另一个消毒室，锁了？突然自毁程序开始倒数！危急之下我打爆窗外的炸弹炸开门，冲进电梯。火光从电梯中间的铁盖窜上来。然后，所有的线索和证据在熊熊烈焰中化为乌有。



第四章　倒戈相向 Backstabbing bastard

早晨我没有见到太阳，因为我又成了一只没头苍蝇，再次堕入无边黑暗中。夜幕降临后，我在纽约的黑街中麻木不仁的走着，咖啡的味道能使我知道自己还没死。我突然收到一个人的电话，虽然才事隔一夜，我却像很久没这家伙的音信了：

“马克斯，是我，B. B.。你到底在 Roscoe 地铁站干了什么？我们得当面讲清楚。今晚两点半，Choir 停车场。”

很奇怪，越想得多阿历克斯的案子，我就越觉得是有内鬼。B. B. 是来收拾这个残局的人么？

B. B. 身穿名贵大衣，腕戴金表，提着真皮皮箱，这些远远超过一个警察消费力的东西，出现在这家伙的身上，有一种罪恶感。

“我今天才知道你应该叫做‘B’ackstabbing ‘B’astard（阴险小人）。”

“你真风趣马克斯，来，雪茄，名牌货……”

“我答应过米雪不抽烟，我也答应过自己决不抽用黑钱买来的烟。”

“哈哈，马克斯，你不懂这事有多……”

“我懂！阿历克斯和我都是你叫去的，金库抢劫案、阿历克斯的死，你比谁都清楚！没说错吧。”

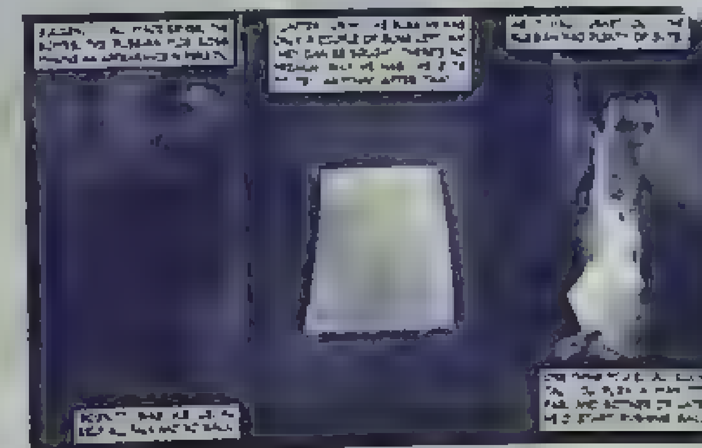
“马克斯你这家伙，”他用力揪着我的衣领，“你赢不了的！”

“也许吧，不过我敢肯定，你他妈的也不行！”

一辆黑色轿车撞来，我就地一滚，B. B. 上了车，随后便是他的爪牙杀到。以前的老搭档已倒戈相向，我自然不会留情面。

地下停车场一共有五层。

第一层：箱子是很好的掩体，小心那辆黑



色小货车，垃圾箱里有时藏有子弹，每层的止痛药好都在那个位置。

第二层：小货车车厢里有补给，敌人距离远，用Colt Commando或狙击枪比较好。

第三层：用棒球棒打掉门锁，门左边铁栏内有补给。在中间的电梯里我倒听见一则令人哭笑不得的新闻：

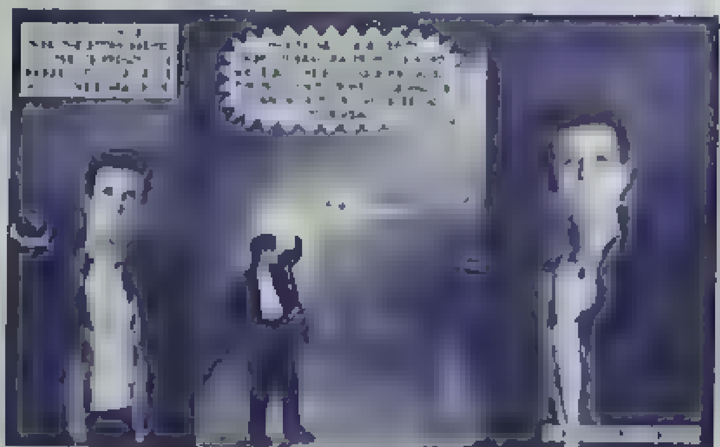
"……P公馆大火，公馆主人安格鲁死了。警方更改以前说法，马克斯·佩恩尚未死，这次纵火案直接与他有关……"

第四层：爆炸的黑色小车旁的货车里有补给。

第五层：B.B.闯进死胡同了，先击毙右边小房间的家伙，取得自动步枪Jack Hammer。杀那个叛徒，非狙击枪莫属了。

之后走进中间的电梯，电话又响了。

"马克斯，艾弗·伍登，想知道你真正的敌



人是谁吗？仙宫（Asgard）（注8）大楼。我们等你很久了。"

看来我的新朋友不止一个人。

第五章　敌友难分 In the land of the blind

在我面前的是个前额光光的独眼老头，他和那栋古老大屋合衬得很。

"……大家都说市政大楼最老，其实这座楼还比它早两年，它才是布伦基林最老的建筑……"

穿堂过间，他一味当导游，却只字不提他葫芦里的药。但当我们到了那群人中间，他又变得非常直接：

"佩恩先生，我来介绍一下，我们的组织叫做'核心'。想必你已知道瓦尔哈拉计划了吧，让我来作个补充，我们和你的敌人一样，都是那个计划的重要成员。我们要公开一个重大秘密，但我们的口被人封住了，那人的名字叫做——尼歌·霍恩，就是你在P公馆见到的那个女人，也是掌握了半个纽约的大财团AESIR的总裁。"

惊惊我一早就预料到，只不过是大小的问题。AESIR——金库抢劫案！

"计划本来已被取消，但她却暗中继续进行研究。一切都在她掌握之中。我们要伏击掉他，但这次行动绝对不能公开。当然，我们会暗中保护你，提供一切所需……"

好事总是一波三折，虽然我跳窗得以活命，但"核心"的成员却在突然袭击中丧命。要找尼歌·霍恩，我得先离开这儿。进入地道，右边箱子有止痛药。前面另一个箱子上还有个手雷，但架子后的枪口说明这是个圈套。进入大楼。躲过楼上的伏击手，来到闭路电视前，我



看到刚才受袭的会议室中，伍登的"尸体"竟然站了起来，得意的看着他的同伴的尸体！

我不知他是大难不死还是自编自演，也许这样，他就可以摆脱所有的承诺，同时把知道这个秘密的人减少到只剩两个！

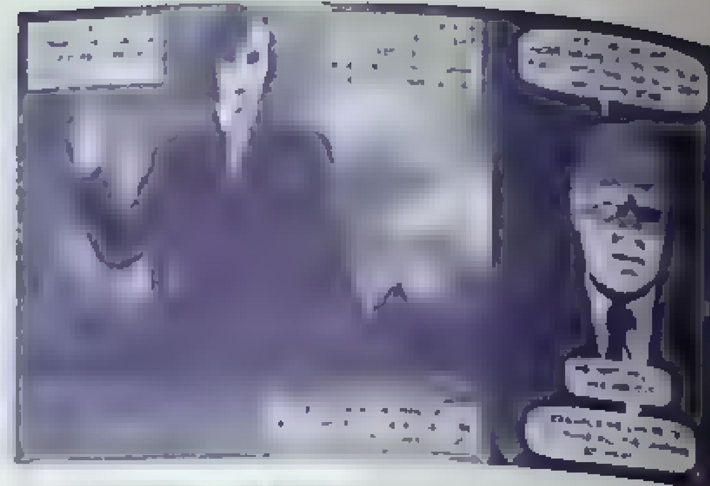
身后又有敌人闯入，出外，进中间的门时小心燃烧弹。上楼，电梯里的止痛药也是个圈套，看来这帮家伙的IQ挺高的。进入办公室，右边有补给，左边有个激光炸弹，刚一跳过，却发现前面的隔板是假的。激光炸弹后有补给，桌上的录音机又在发表巴维拉的演说，出去进入尽头的门。看看伍登留给我的礼物：一封霍恩的威胁信，一盒影带（可在电视上放来看看），还有一张AESIR大厦的设计图，大厦的重要部分已用红笔圈出，霍恩的办公室在顶层，部分主体在地下，整座大厦布满电脑防卫网，就像科幻片中的基地。

出门，三楼回廊对面和下面都有敌人。下楼，有两个家伙冲上来，我的手雷等着他们。清除二楼回廊和一楼大厅的敌人，取控制台的止痛药，下地窖，开门看见有个家伙躲在激光炸弹后，我马上向他远投一个手雷……

第六章　危险游戏 Byzantine power game

艾弗·伍登在玩一个危险游戏，架上的文件一定不会只包括瓦尔哈拉计划，这种危险游戏使"核心"组织现在只剩下一个"核心"成员。不过他终究还是干了些好事，因为他使我终于找到了目标——尼歌·霍恩！

从倒下的书架跳到楼梯上楼进门，楼梯后面有止痛药。上楼到图书馆，敌人从天而降，尽快冲上楼梯，假如楼梯被炸了，就得打爆炸弹弄倒大柱子走上楼。一道门打开后冲出两人，



快扔燃烧弹。[illegible]人有狙击枪，会议室里也有，看来得玩玩狙击手了。穿过回廊下楼，送个燃烧弹给冲下来的敌人，下楼后狙击走廊对面的敌人。前面有个家伙打开门，等他出来。进左门，到回廊补充一下Jack Hammer，从另一边下楼，用手雷解决在门外嘀咕的家伙。

一声巨响，大柱塌了，我立即闪到一边柱子后还击，敌人不断冲过来，又不断倒下。后方小凳和前面控制台有补给。烟火熄灭后，我直奔AESIR大厦。

第七章　失去一切 Nothing to lose

深夜，我在风雪中漫步，一点也不着急。我可以仔细想想全盘计划，或者用点时间重新点起怒火，等我准备好了，就驾着偷来的车子，来到大厦前。纽约渐渐消失在雪影中，出现在我面前的是一个冰冷的钢铁怪物，比枪还要冰冷，高高插入夜空中。

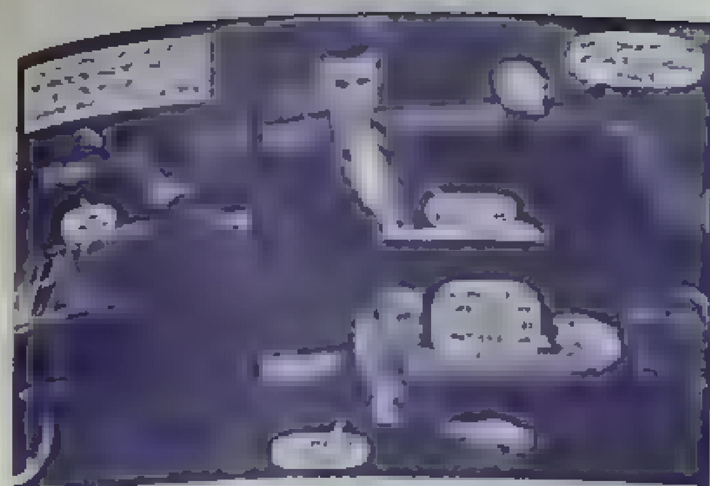
警报响起，左边冲出四个守卫，我的见面礼是一颗手雷。走道上方有三个用M79的敌人，利用吊灯挡住榴弹再狙击他们。小心楼梯上的激光炸弹，扫清二楼守卫，对面的走道尽头有止痛药，取得后又有守卫杀到。楼梯旁边的门里有M79，上三楼，同样这个位置也有M79。跳过移动激光炸弹，小心敌人袭击。楼梯对面走道有止痛药。电梯门打开，我马上举枪，却又见到那银光闪闪的枪口和那张国色天香的脸。

"马克斯，难道我们不能换一种见面方式吗？"

"好啊梦娜小姐，这次会不会请我喝威士忌呢？"

突然却传来那个巫婆的声音："梦娜，做你应该做的事，杀掉他！"





我暗暗心惊。"你？你和她是一伙的?!"

"放心马克斯，你是好人，我从不杀好人。霍恩想摆脱她与黑手党的瓜葛，所以叫我杀安格鲁，那家伙死有余辜。"

我明白了，霍恩要铲除安格鲁，而安格鲁又杀死自己的妻子丽莎——梦娜的姐姐，于是安格鲁也成了梦娜的大仇人。

"趴下马克斯！"身后突然响起一阵枪声，梦娜已倒在血泊中。

怒火再次燃亮我双眼，化作一颗榴弹射出！

她是个好女孩，不像那些冷血杀手，然而，她却永远不会再笑了。

电梯再次降下时，梦娜的尸体已不在了，失去了最后一个搭档，我已失去一切。我没有悲痛，人到了这种境地，思绪反而会出奇的清晰冷静，就像冰冷的星光射穿乌云那样——不对，一定有人对电梯做了手脚，我迅速拔出沙漠之鹰打破顶部玻璃，上面竟然有激光炸弹！

在控制室，取走止痛药，启动Main Frame主电梯，右边窗户突然打开。下电梯，霍恩的直升机不断向我扫射，电梯停后我马上跳到下层，打开门，我先向左边扔手雷，再向右边发榴弹，一时间敌人惨叫声四起。打烂四个大楼模型后，角落的门打开，电梯里藏了个守卫，我悄悄走过去，拔出燃烧弹……上电梯，出门躲在楼梯后面解决下来的守卫。楼上的电脑隐藏着这个巫婆的所有罪行，黑掉它就可以找到各种惊天犯罪计划，但我却宁愿一枪打爆它。

最终章

瓦尔基里本是圣洁天使，带领勇者灵魂飞向天堂；但恶魔玷污了圣洁天使，妄图踏足天堂之门。而我，一个饱受痛苦煎熬的复仇者，现在要来送它下地狱！

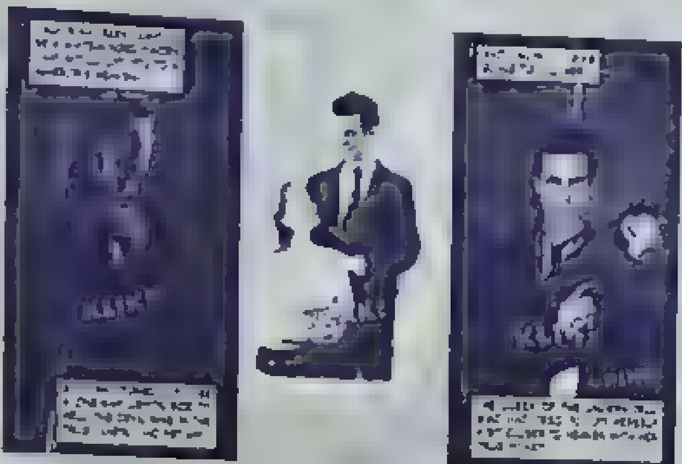
电梯载着我来到霍恩的避难所，我们对峙着。

"你为什么要杀害我的家人？"

"哼，你真的想知道？也好，在你死前我告诉你，那是因为你老婆多管闲事，看了她不应该看的东西！"

那个北欧神话？米雪在法院偶然找到的那份奇怪军事文件！原来是这样！！我感到一阵昏眩。然而没时间了，霍恩在她的爪牙掩护下逃往楼顶。迅速解决敌人，正要追截她，突然直升机又出现，我只好躲在雕塑后，扫射半分钟后它又飞走了，一定是到楼顶接应霍恩。大门打开，又冲进两个堵枪口的。露台左边有条铁架，通往另一边露台，走到半路直升机又来了，我赶紧前扑避开。

天堂之路布满艰险，我拿出最强的武器，



Jack Hammer、Colt Commando、手雷、榴弹或是燃烧弹，顶住恶魔最剧烈的垂死挣扎，直杀上楼来到会议厅，按动台边的红色开关来到楼顶。

霍恩的直升机已在等候，糟了！那个巫婆锁住了安全门，我去不了停机坪！警笛声已响彻纽约夜空。不久警用直升机将会来到，霍恩已经接近直升机了，怎么办？难道最终我还是不能脱离痛苦深渊？

风雪到了最猛烈的时刻，我曾经饱受风雪摧残，但就在那一瞬间，暴风女神终于向我施舍了一丝怜悯，也许是因为霍恩已犯了天怒——大风雪竟然刮断了楼顶铁塔的两条钢缆，高耸入夜空的铁塔摇摇欲坠。

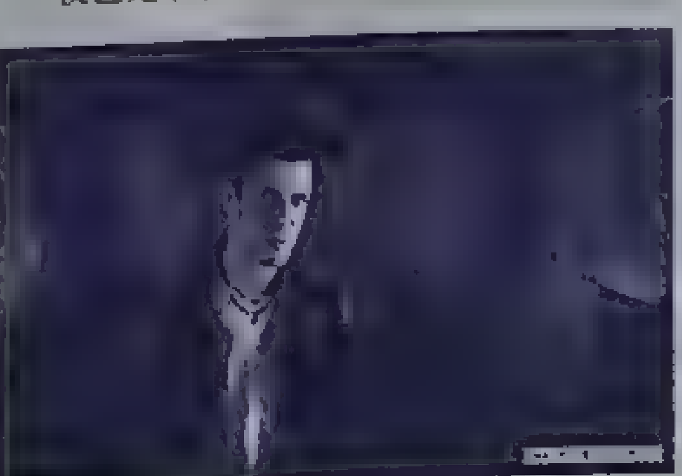
机不可失，我跳上连接钢缆的尖角，打掉钢缆基部。一群手持狙击枪和M79的守卫冲过来，用一发榴弹迅速解决他们。霍恩已经上机，我赶紧用狙击枪瞄准另一边尖角的钢缆基部，一连几枪打断最后一条。

但是铁塔还是不倒下！

直升机已经升空，只要她一离开，世界上将再没有人知道这个秘密，再没有人能抓住这个恶魔！这时我只剩下最后一发榴弹了……

铁塔终于倒了，就像雷神之锤一样砸向直升机，把他们全都送进了地狱。

夜色笼罩着纽约市，虽然警车的尖叫响彻



夜空，警方直升机的引擎声震耳欲聋，但我的心情出奇的平静，恶梦终于散去，扣着M79扳机的手指渐渐松开，风雪也终于弱下来了。

"马克斯·佩恩！我是NYPD副局长巴维拉，我们已经包围了大厦，马上放下你的武器，把手放在脑后！"

"不许动！"

"警察！"

"快投降！"

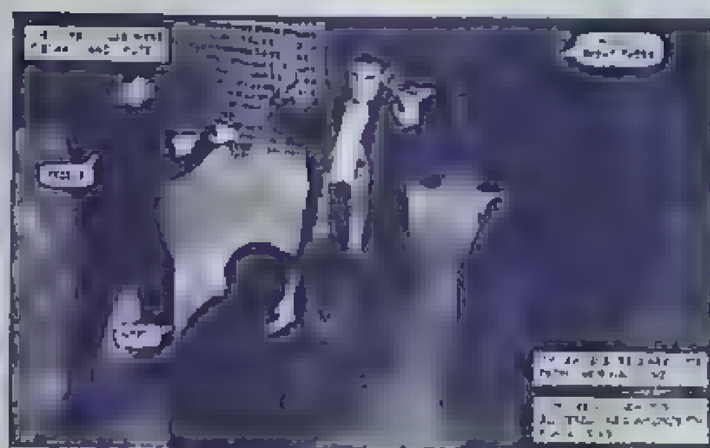
我完全听不见他们在说些什么。

夜色中的纽约灯火辉煌，就像黑天鹅绒布上晶莹的钻石那样动人。

我被押上警车。人群中，我见到艾弗·伍登的面孔，我感到一丝欣慰。在这世上，还有一个知情者，他会说出真相的，我知道他会的！

我和他对望一笑。

夜色中的纽约，依旧风雪交加……■



注1：瓦尔基里（Valkyr），北欧神话中奥丁神的婢女之一。

注2：本章英文标题"Playing it Bogart"中的Bogart是指上世纪30至50年代的好莱坞影星，素有"影坛铁汉"之称的Humphrey Bogart（亨弗利·鲍嘉），因演出了不少黑帮动作片而成名，但国内对其更熟悉的作品却是两部以二战为背景的名片：《北非谍影》和《非洲皇后》。

注3：瓦尔哈拉圣殿（Valhalla），北欧神话主神兼死亡之神奥丁接待英灵的殿堂。

注4：悬空迷宫由于大雾看不清前路，只要在游戏启动窗口的Option里的Fogging选项设成Disable就一览无遗了。

注5：在游戏里的Option的Game中把Auto Change Weapon选项去掉才不会因为不小心捡了枪而把球棒换掉。

注6：同样，关掉Fogging看得更清楚。

注7：Yggdrasil是北欧神话中支撑天、地、冥三界的巨树，这里意者与计划有牵连的包括军方、平民和黑手党。

注8：仙宫又是北欧神话中的东西，看来Remedy这个芬兰游戏公司很注重北欧文化。



文/天翔 编辑/东东

提示

1.「Shift」键为跑步/走路切换。

2.「Ctrl」键对话时为加速键，平时为施展轻功键。

3.支线补遗中◆为武学密笈，▲为物品，●为支线任务，★为隐藏物品。

4.游戏中经常要往返与各个地点，其中风陵渡小集、苏州、武昌是三个码头，坐船都要由这三地中转。

【楚家庄园】

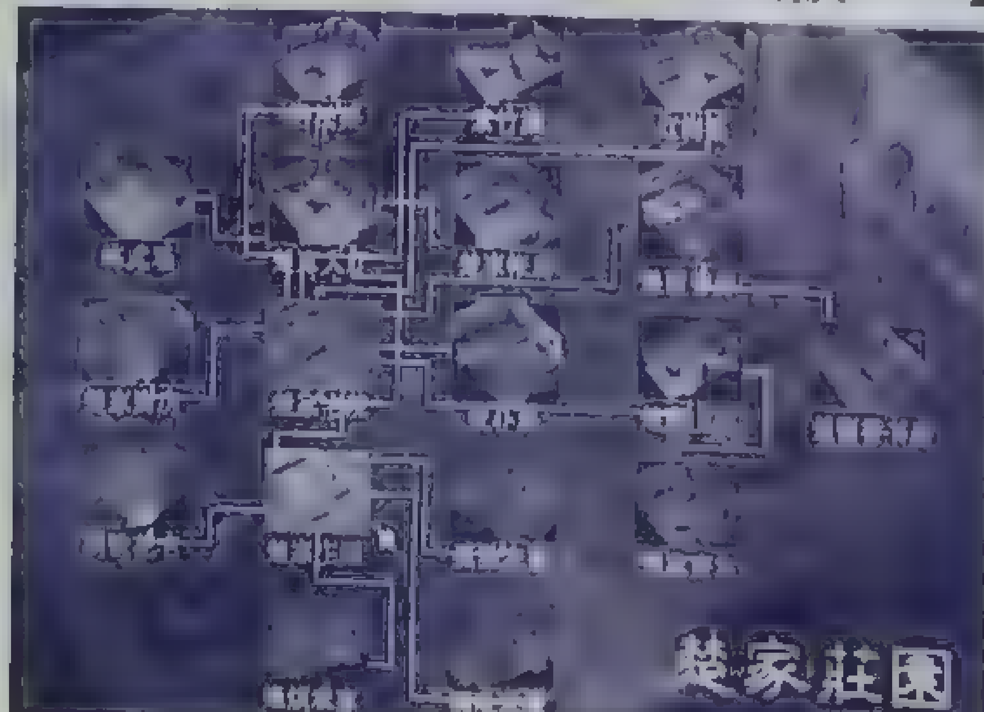
一早醒来，楚留香来到大厅左边的练功房和曹师傅练习短兵器（装备上宝箱里的竹剑）。打赢后回大厅，向新来的安先生请安，之后去碧松篆向奶娘请安，然后回房休息。

次日一早，到练武场练习长兵器。之后正式拜安先生为师，和先生回房听课。

第三天，到大厅问候楚父，他同意楚留香弃武从文，安排曹师傅的侄子胡铁花和留香做朋友。出庄园来到胡铁花家，得他帮忙，免遭小藤子和小宝的欺负。胡铁花相赠一块漂亮的石头，两人成为好友。回庄告知奶娘，奶娘让留香回礼。到帐房拿了一壶芦州老窖给胡铁花，胡喝醉后，留香回庄休息。

晚上听到门卫阿润大喊有贼，赶到大厅后来到帐房，原来是胡铁花来偷酒并喝醉了。众人暂且回房休息。

一早来到父亲房里，父亲罚二人在家关三天。阿润来报野树林有强盗出没，楚父等赶去。楚留香和胡铁花也想赶去帮忙，先到碧松篆把事情告诉奶娘，得到一些药材，然后到练武场拿到一些装备和药材。跟着胡铁花来到后门，二人破门而出来到庄园外。



支线补遗

●1. 楚留香书房的书架上有武腈总要，观看后可得经验值5点。

●2.和桥上方的阿土婶说话，选择"我最喜欢吃阿土婶婶做的菜了！"，生命值+5。

●3. 和围着房子跑的爱哭鬼采萍说话，然后和另一个在跑的瘌痢头阿毛说话，得到木娃娃，再和采萍说话，可得经验值20点（如果抓不住他们，可以站在桥上堵）。以后再次帮助采萍抓住阿毛，得到30两银子。

●4.遇到胡铁花后，在嫌烦农家里和陈大婶说话，然后去胡铁花家上方的大树底下找到小宝，回陈大婶那里可得经验值15点。

●5.向奶娘汇报完安先生情况，再和小倩交谈，帮其问阿润是否有意中人，问完后向小倩回复，经验值+15。

▲6 楚家庄园里的水井点击后可恢复状态。

●7.与张铁汉、连娇柔对话，选择"我不是来劝您的"，经验值+10；选择"您就将大婶也一起带去找爹爹吧"，经验值+5。

●8.第二次帮陈大婶找小宝，这次在庄外可找到小宝，得到聚元散。

●9.和阿土嫂说话，选择"我最喜欢阿土嫂了"，生命值+5。

▲10.在孤独农家和郑寡妇说话，得到金创药。

▲11.在胡铁花宅前和阿毛说话，得到皮靴。

▲12.在胡铁花宅得到酒葫芦。

【野树林】

从胡铁花家往下山庄，来到野树林，先往左绕过去拿到清妙散。然后击败强盗余铁臂。再将赶来的陈英、张狮击败，从他们手上救下李红袖，带回庄园。

【楚家庄园】

五天后，受顾四爷委托去找父亲。到楚父房里说话，再去红梅篆找红袖。然后回书房向安先生表明自己决定放弃科举。

三个月后，楚父决定遣散家丁，和奶娘回江南。楚留香来到碧松篆找到红袖，和回来的胡铁花一起到楚父房里的密室中拿到楚家族谱、飞灵提纵术及300两银子。楚留香答应父亲将红袖先送回广州老家，和奶娘告别得到娘亲的家传首饰。众人初出江湖。

【武昌】

在路上看到方枢玑和一神秘少女，胡铁花提议要凑热闹，跟着二人来到武昌城客栈。在客栈天字间见到昏迷的方枢玑，决定去帮忙。

往北来到码头，打败两个紫鲸帮弟子救下神秘少女，楚留香因鼻窦阻塞无法呼吸昏了过去。

在客栈里，大夫治好留香，神秘少女又离开了，红袖留下照顾楚留香，胡铁花去找神秘少女。

在码头打败三个紫鲸帮弟子，但对方事先埋伏了不少人，关键时刻方枢玑赶到，以一招蝴蝶穿花七十二式杀光了在场的紫鲸帮弟子。为感谢胡铁花仗义相救，方枢玑将此招传给胡铁花，然后便和苏蓉蓉离开了。

胡铁花回到客栈，楚留香已经醒了。这时方枢玑和苏蓉蓉来到房里，方枢玑给留香一本五气培元秘籍，修成后可用皮肤呼吸。他把苏蓉蓉交给众人，要大家把她带回广州找宋之秋。

支线补遗

▲13. 进武昌城的最右下角树旁可得到披风。

◆14. 和小贩舌烂花对话可花70两买《金丝绵掌》。

●15. 在城口往左的水塘边和喜儿说话，帮他在药铺后面抓回麻雀，回复她后得到贵妃醉鸡。

●16. 和牌坊边的乞丐对话可以买卖首饰，每次对话会出现不一样的货，建议有钱的话买几个。

●17. 在客栈的角落里和散华仙子说话，得到朱杏，回到水塘边和道士薛无厌说话，然后等水塘里游过一条鲤鱼精后按空格，得到天山雪莲。



【广州】

从武昌码头坐船来到广州城，向街上的人询问红袖爷爷的情况（街上的衙役遇到会发生战斗）。和所有人对话后剧情自动发展，来到宋甜儿家（桌子底下有机簧术），得知红袖的爷爷和宋立秋双双遇害，于是楚留香决定想办法带众人逃出广州。

往上看到捉补头，把仙人醉给他，就能将其引开，众人逃出广州。

支线补遗

▲18. 广州城入口往左，在亭子边可找到300两银子。

【竹林山】

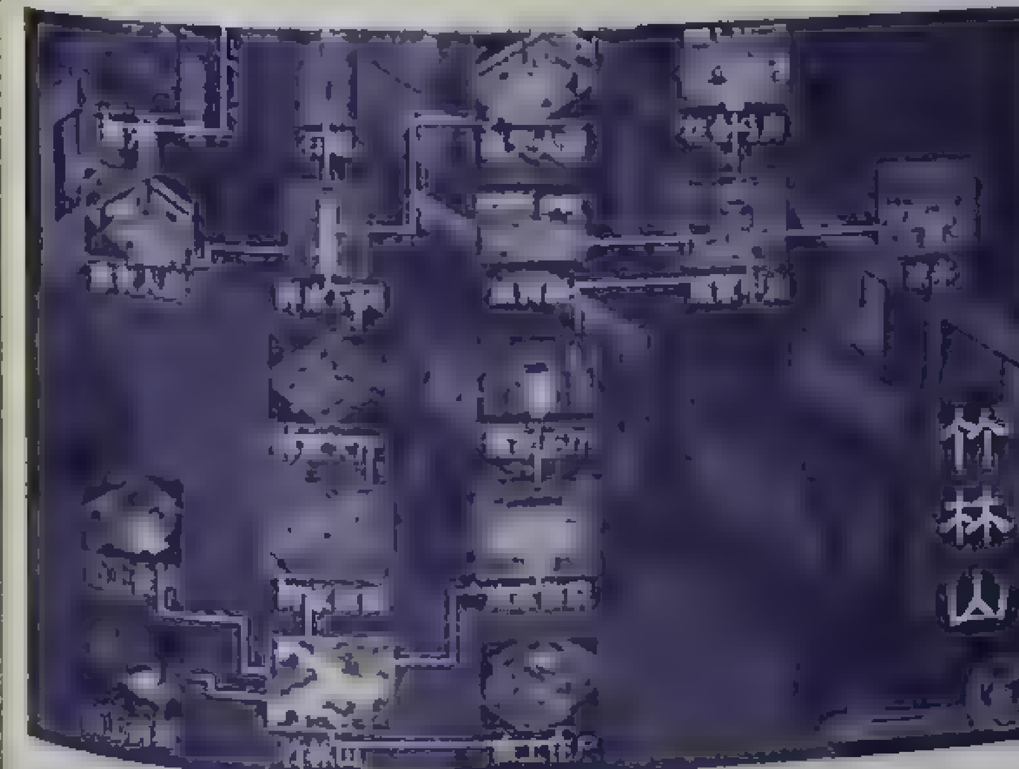
来到竹林山，甜儿交代熬两难十补汤还需要宁海盐、山羌肉、槟榔果三样药材。问猎户力拔山拿到山羌肉。在药铺上面的屋子和范冰心对话得知宁海盐只有南少林的慧真大师能炼，来到南少林找慧真大师，得知要到东海的蝙蝠岛取海水，到东海岸用鼠标点一下既可。和槟榔王赫百世说话，之后在竹林山地图上找到一只黑猫，点击它五次就能拿到槟榔果了。

回药材铺，楚留香喝下两难十补汤，解除了鼻窦之病。

支线补遗

●19. 在竹林山若遇到白老虎选择"莫要惹它为妙"可得到经验值2点。

◆20. 到南少林后往里走顺着路来到左边角落树丛里，可找到《大摔碑手》。



【苏州】

一晃八年过去，楚父和奶娘已经逝世，众人来到苏州帮甜儿找快活鱼。在客栈左边和两个乞丐交谈得知，能捕快活鱼的张三喜欢出没于有珍珠的地方。

来到苏州名苑，在拒龙阁和凤姑娘交谈，得知其头上的火山冰玉石有可能是张三的目标。回到客栈把事情告诉红袖等人，等到晚上众人前往苏州名苑。

来到名苑，看到张三逃到宁心篆，跟过去和他谈话，他要求以火山冰玉石来交换快活鱼。回到客栈商议，休息一晚。

第二天蓉蓉给楚留香易容之后，便前往名苑取火山冰玉石。来到名苑，老鸨却说火山冰玉石已经被偷走，向翠莲和凤姑娘打听后，怀疑是翠莲拿的。

和众人碰头，把事情告知，随后看到翠莲偷偷跑出来。跟着她来到民宅，答应帮其隐瞒偷盗事实，并得到火山冰玉石。

来到张三爱船，把火山冰玉石交给他，得到快活鱼。然后准备回武昌和甜儿汇合，但官府已经封城，说要抓到盗帅楚留香为止。

找张三帮忙，众人坐船前往武昌，船上还遇到名苑里的云仙姑娘。

支线补遗

●21. 和苏州名苑的翠莲对话后内力永久+3。

◆22. 在苏州客栈左边的树丛里有《灵动腾云》。

●23. 在前去偷火山冰玉石前和李红袖对话可以玩小游戏，赢一次可得金创药2个。

【武昌】

在富贵人家和甜儿会合，之后大家各自去准备酒菜，云仙告辞，楚留香闲着没事决定去找她。在牌坊边找到云仙，但她对自己的身份还是守口如瓶。

在大街上与何季轩交谈，得知江湖两大人物盗仙和捕神准备决斗，回富贵人家吃完鱼后，去野树林观看决斗。

支线补遗

●24. 在武昌和喜儿说话，随后分别在卖

字画的杜若后面、市集猪肉王后面、王雨轩药铺后面、武昌码头找到她丢失的四只鸟，然后回复她可得到 500 两银子。

●25. 在武昌大街和书生何季轩说话，选择“乌龟想生蛋”，得到 50 经验值。

◆26. 遇到小贩舌灿花，可花 2000 两买下秘笈《龙游剑》。

【野树林】

到了野树林后，四周转转，和所有的人交谈，随后盗仙和捕神出现，谁知二人竟是来捉楚留香的，无奈只好将二人击败。

随后发现蓉蓉不见了，回到楚家庄园，在胡铁花家遇到一点红，由他带着从后门来到庄园。在楚家大厅前听到有人大喊，来到秘室得知高亚男被困，要找翡翠钥匙才能打开铁门。

回武昌城，在牌坊边得到云仙留下的翡翠



钥匙，并得知掷杯山庄左轻侯消息灵通。回庄将高亚男救出，其加入队伍，一点红离开。

支线补遗

◆27. 野树林北边小火神旁可找到《两仪剑法》。

●28. 回到楚家庄园后，与阿土嫂说话，选择“仍然喜欢她做的菜”，生命值 +5。

▲29. 在楚留香书房可拿到百摺扇。

【掷杯山庄】

和左轻侯交谈，但他却隐瞒了事实。出庄后左轻侯之女左明珠出现，邀楚留香三更在左府后院相见。

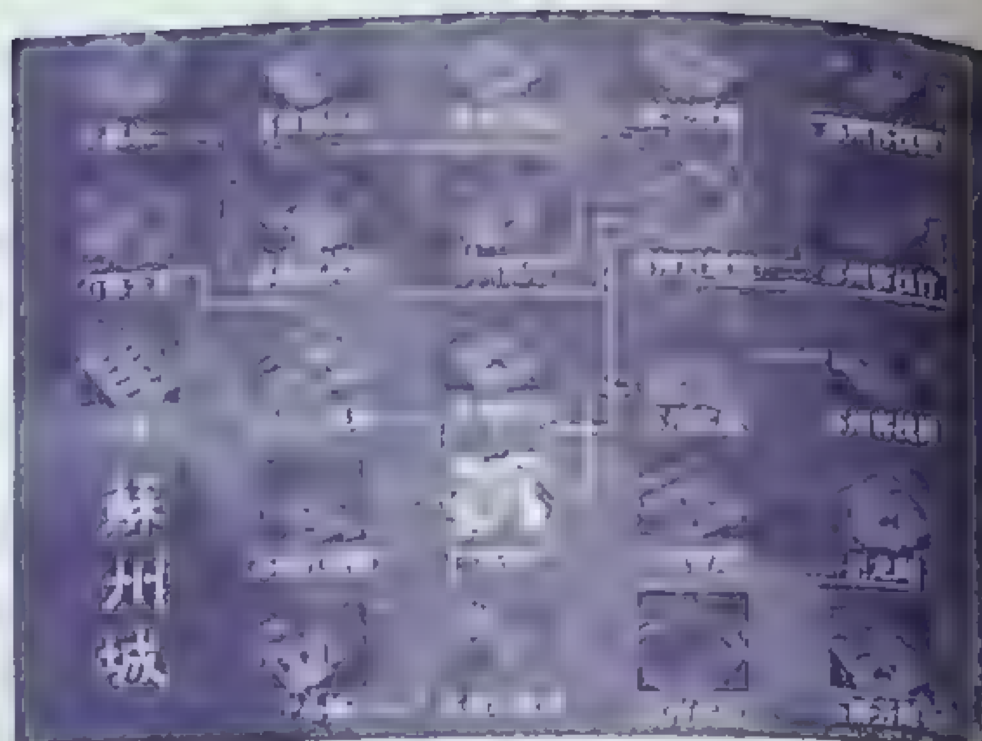
楚留香只身来到后院，一眼看穿云仙假扮的左明珠。巧妙地麻翻云仙（得铜牌令 8），将左明珠带回左轻侯房里。

回到后院，打败捕神辛叶千（得铜牌令 7），得知杀蓉蓉哥哥的就是顺天府的一等侍卫仇霸天。回到左轻侯房里，受其热情款待，并得赠左家蔬烩。

支线补遗

◆30 救出左明珠后，左轻侯会赠送《八方游身掌》。

◆31. 左明珠房前的花园里和左轻侯房前有宝物《醍醐经》、《神水心经》、如意。



【顺天府】

回到苏州，找张三开船来到顺天府，众人各自分散打探消息。

在客栈找到胡铁花，在牌楼下找到高亚男；在顺天府右通道找到李红袖；在张简斋药铺里面的房间找到宋甜儿，回客栈。

两天后，甜儿失踪，在戏台前找到戏子李说话后再回到客栈，打败仇霸天（得到铜牌令 5）。之后胡铁花送高亚男回华山，红袖留在京城，余下的人回到掷杯山庄。

支线补遗

◆32. 顺天府西南的两座山洞能找到《清风咒》和钢钥匙。

▲33. 顺天府城里往上，在房子的角落里有棉制披风。

【掷杯山庄】

从顺天府西南到风陵渡小集，坐船回掷杯山庄，半夜在左明珠房打败左明珠。和左明珠对话，然后和左轻侯、张简斋议论病情，并决定去竹林山施家庄。

回苏州找张三坐船到竹林山，发现施茵已死，调查梳妆台得到京城宝香斋的粉盒。打败进来的花金弓。出门往左到凉亭打败薛笑人，出庄由武昌回掷杯山庄。

把事情告诉左轻侯，再去明珠房里问话，听到花金弓前来问罪，乘机再去施家庄。到施茵屋和梁妈说话，再次打败进来的花金弓，随后跟她来到隔壁薛家庄。

来到薛家的石道赏剑，然后回到大厅和所有人对完话，接着跟薛斌出庄，在药铺前帮助石绣云解围。

支线补遗

◆34. 在风陵渡小集的药店上方有《醉罗汉功》。

●35. 遇到白老虎选择“一年不见还是一样乖”，经验值 +3。

●36. 在施庄前可看到穿绿衣服的万智老人（以后的小游戏都是找这种样子的老人说话），和他下五子棋，获胜后才识永久 +5。

★37. 第一次打败花金弓后去她的房间，在左边的小柜子后面可以找到玉面书生李潇洒，对话两次可得到灵山铜猿方和八卦经。

▲38. 第二次进施庄时能找到 1000 两银子和红莲披风。

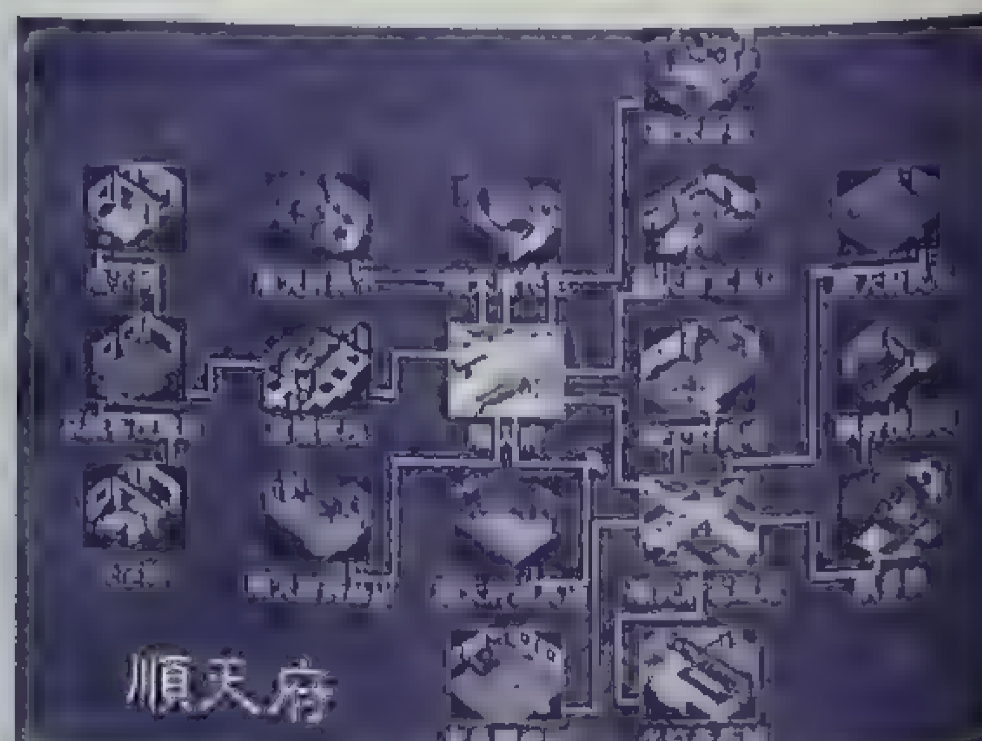
【苏州】

到苏州左通道找到石绣云，交谈后发现薛斌有嫌疑，再次回到薛家庄询问。问清楚薛斌后，回苏州调查石枫云棺木（甜儿离队）。调查完后楚留香遭黑衣人暗器所伤，苏蓉蓉施计，众人得以脱逃。

楚留香醒来后，已在丐帮聚集地——破庙，拜托小火神帮忙调查梁妈和叶盛兰。

【顺天府】

众人再回施家庄，发现假施茵其实是石枫云，真人并没有死。正要追赶一旁逃走的梁妈，被花金弓绊住，楚留香施计引开她后出庄。



在药铺前见到小火神，得知薛家庄名剑失窃，已怀疑是楚留香偷盗，而叶盛兰此刻则在顺天府唱戏。

先回到顺天府，在戏园的后台找花脸李明生说话，得知叶盛兰在飘香楼。在飘香楼二楼找到叶盛兰，但却被她耍花招逃了。

支线补遗

●39. 和戏园的花旦说话，选择“没有错，花旦是戏曲表现的精髓所在”，可得到占城香茶。

【武昌】

众人坐船回到武昌，路上遇到红袖，告知楚家庄园已经被买回，今后庄园就是大家的新居了。

赶回薛庄打败两批庄客，见到薛衣人，交谈后洗刷楚留香盗窃冤屈。随后庄园前院失火。调查东面的薛笑人房间，发现夜行衣和刀剑，打败进来的薛笑人。告别薛衣人出庄，再次遇到小火神，并得知梁妈在苏州。

支线补遗

▲40. 在大地图遇到李红袖，来到楚家庄园，在楚家密室可得到琉璃勾玉。

【苏州】

来到苏州右通道宁心筑，打败叶盛兰、施茵、薛斌三人，弄清真像，回掷杯山庄。和左轻侯、左明珠对话，出庄后，石绣云要楚留香夜里只身前往石枫云坟墓，并离队。到客栈要一间上房，等到半夜就可以去了。

第二天听得胡铁花报告枯梅大师还俗的消息，找张三打听，但在张三爱船不见其踪影。出来后见到冒充蓝太夫人的枯梅大师及丁枫、高亚男。众人赶回客栈遇见万福万寿园的金灵芝，发生误会和其两次动手。

追出客栈，在苏州左通道打败海阔天，应邀前往海阔天船上赴宴。回到张三爱船，遇到金灵芝被张三推入湖中，胡铁花将她救上来后，众人坐船前往海阔天船。



支线补遗

★41. 在宁心筑打败施茵、薛斌、叶盛兰后再回去和梁妈说话，她会赠送颠倒磁铁。

◆42. 薛家庄的后园能找到《徐霞客游记》。

★43. 击败薛衣人后回石道赏剑的地方可得到探宝铃。

●44. 苏州右通道遇见神秘老人，和他玩弹指神通的小游戏，获胜后活泼永久 +10。

【海阔天船】

上船后不久众人就到大厅喝酒，随后公孙劫余来访。而后，海阔天把楚留香叫到下船舱，那里突如其来多了六口棺材，随后船员李得标被不知身份的人用朱砂掌击毙。

来到甲板又见海阔天遇害，将其海葬后，胡铁花回屋和张三说话。之后二人来到甲板与金灵芝发生矛盾。胡铁花回船和楚留香对话，随后到下船舱调查李得标尸体，再和其余四名船员对话。回到客厅发现黑影，追到船舱被勾子长拦住，到其房间，得知他也怀疑上了公孙劫余。接着听到丁枫的叫声，来到下船舱发现所有船员全部遇害，回到客厅又和金灵芝比酒，一旁丁枫因为和勾子长争执而被打死。

胡铁花醒来后，得知公孙劫余是天下第一名捕神鹰英万里，随后赶到金灵芝卧房打败假扮黑衣人的勾子长。

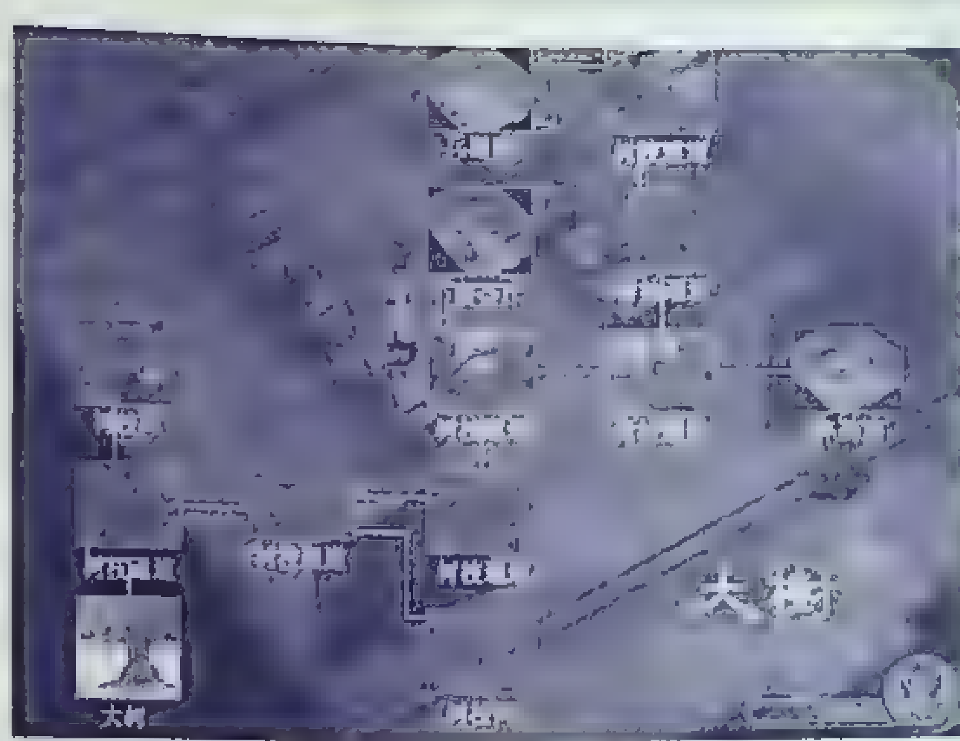
和楚留香等追到甲板，发现诈死的丁枫和勾子长。打败他们后，二人逃走，打开他们留下的黑箱子，海阔天船爆炸，乘六口棺材得以逃生，被原随云救下。

支线补遗

▲45. 在待客厅的桌子能找到“玉虎纹佩”。

▲46. 在楚留香客舱能找到龙吟剑。

●47. 第二次去金灵芝客舱和她说话，选择“真是奇怪，搞不清你生的什么气”，经验值 +20，精元点 +100；选择“你还真是名符其实的金辣椒”，发生战斗，胜利后经验值 +50。



★48. 在船发生爆炸后先别去坐棺材，先在甲板拿到宝剑巨阙，然后依次按照金灵芝房、楚留香房、丁枫房、英万里房顺序，就能拿到 1000 两、玉蟠桃、探宝铃、暴雨梨花钉、5000 两、阎王笑和四件配饰，然后再到下船舱的水手房可得到万流归宗，接着再到棺材的房间离开。

【原随云船】

来到走道，进第一间金灵芝客舱，获悉船正向蝙蝠岛开去。回楚留香客舱，知道了原随云和无争山庄的来历。随后金灵芝过来，让胡铁花晚上去甲板说话。

胡铁花到甲板见金灵芝，不巧被高亚男看见，二人均愤愤离去，回船向楚留香请教未果，便去原随云客舱喝酒。正喝酒时，水手来报，船头网起了东西。来到甲板，发现网起了一名昏迷女子，原随云将其带到蓝太夫人处救治。

胡铁花再次到甲板见金灵芝，结果高亚男也在，金灵芝负气离开。回去询问金灵芝，二人发生口角，胡铁花负气离开。

出房往回走听到高亚男的呼叫声，赶到蓝太夫人客舱，她已被救起的女子杀死，而那女子也被蓝太夫人临死一击击毙。

【蝙蝠岛】

又过一天，蝙蝠岛到了，众人均跟使者入岛，楚留香一行往另一条路进岛。先回客舱，发现水手已遭杀害。到蝙蝠岛坐缆车进入，按计划跳车后众人失散。

楚留香抓住缆绳来到上面，打昏一个守卫得到火摺子。随后在第一个走道见到华真真。来到阶梯走道，走上去发现石门。回守卫房打败四个守卫得到钥匙，将石门打开发现被困的众人，随后石门忽然关闭，蝙蝠公子用

内力将众人震昏。将地上昏倒的人全数叫醒，由胡铁花护送受伤的英万里，楚留香去找蝙蝠公子。

来到迎宾室发现许多武林人物，同酒窟拿酒将迎宾室照亮。一番谈话，确定原随云真实身份就是蝙蝠公子，追他的路上将挡路的黑衣人打败。

回走道遇到胡铁花等人。谈话后分道扬镳，楚留香继续追到迎宾室，发现蝙蝠公子，触动左边桌上的机关，楚留香和华真真被困。不久，胡铁花将二人救出，一起赶回蝙蝠岛入口，打败黑衣人。再和原随云战斗，将其打败，众人决定立刻回中原，大家提议去万福万寿园为金灵芝的奶奶祝寿。

支线补遗

●49. 在跳落缆车的时候会提示选择胡铁花或楚留香，两者的顺序相反，玩家可根据喜好随意选择。

◆50. 在蝙蝠岛缆车掉下后从守卫身上得到《朱砂掌》。

▲51. 在酒窟可先拿到六阳甘露。

▲52. 在阶梯走道下的木桶可找到六阳甘露和紫霞披风。

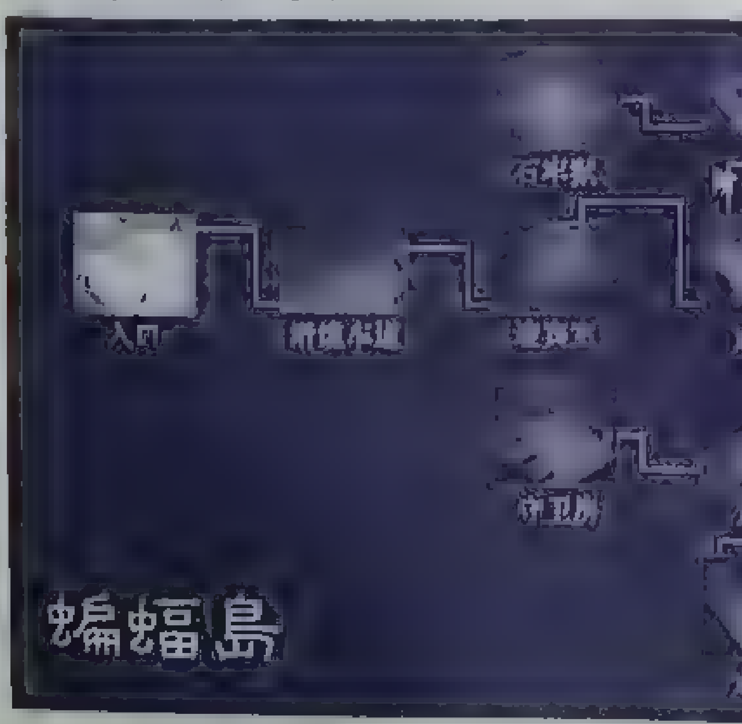
▲53. 在蝙蝠公子房里的桌子上（触动机关后）有六阳甘露，边上的书架上有金钥匙。

【万福万寿园】

回苏州坐船到武昌，再往西南就到了万福万寿园。在大地图上打败卜阿娟，随后在万福万寿园，楚留香遇到张洁洁，两人一起消失。

楚留香回来后，到楚家帐房、厨房和紫竹策和三人对话，之后回房休息。

第二天，到顺天府打探胡铁花近况，在客栈前遇到他，得知他奉花姑妈之命要送玉剑山庄的新月公主嫁给史天王。



到顺天府右通道的戏园找到花姑妈，救下焦林，答应帮其找回失散多年的女儿。回客栈找胡铁花，再去飘香楼查看。在飘香楼假装被迷昏，被薛穿心带到花姑妈处，得知了幕后的操纵者是玉剑山庄的杜先生。

【玉剑山庄】

从顺天府往东到玉剑山庄，进到里面打败杜先生，随后往回到新月公主房里，明白了新月的心意。

支线补遗

◆54. 玉剑山庄的杜先生房中有《羽化飞仙》。

【顺天府】

到顺天府找胡铁花，应东洋人樱子的邀请到东瀛海岛一趟。回苏州找张三坐船到东瀛海岛，和石田斋左卫门交谈，拒绝为其杀死史天王。

支线补遗

▲55. 东瀛海岛上左上角的房里有熊掌、子母双依匙和1000两银子。

【苏州】

回苏州出船遇到哑奴，跟着她来到客栈再次见到新月公主。随后找张三出海去天王岛，先打败狂妄的白云生，但却无法杀死有7个替身的史天王。

回到玉剑山庄，得知史天王已被新月公主杀死。

【关东】

三个月后，一点红来报说查到了杀手组织的基地，而史天王并没有死。

到苏州坐船来到长白派，和掌门交谈后又去边上的参帮，但没有什么收获。又去女真部落，打败五名族人，看到房上的通缉令，有人借楚留香之名屡犯大案。

沿着长城来到瀚海洞窟（黄色的），在底层发现八卦图，返回洞口遇到云仙，交谈后得铜牌令1。

往西到沙漠绿洲，接连打败五批住民，随后又打败一个黑衣人。继续往西到昆仑派，和掌门交谈后往西南来到吐鲁番的临时阵地，得知新月公主的消息。

支线补遗

▲56. 楚留香书房有留香扇。

★57. 前往长白派前先折路回顺天府，在戏园旁的民宅前可以看到樱子，对话后能得到《□尊不动心法》。

▲58 在参帮庭院的贮藏室可得到熊掌。

▲59. 女真居室的三间房里可得翡翠勾玉、象牙勾玉、琥珀勾玉。

◆60. 关东地区有许多山洞，可以找到七星海棠、麒麟像、《凌风剑法》、《玉女穿梭》、《冰河飞剑》等宝物。

▲61. 观音谷雅居可得到六阳神剑、暴雨梨花钉。

★62. 观音泉可得到九阴剑、神犀丹、百灵草、千色草、归元散、乌金丝衣（两边都有，用轻功跳上去拿）。

▲63. 昆仑山练功场左边拿到金创药，护元散4个。

▲64. 昆仑山练功场右边的大缸里九阴剑。

★65. 昆仑雪道可用轻功跳上去依次得到九转活血丹×2、归云散×2、大还丹×3、聚元散×3、三味清心露、续命丸、《乾元指》、六阳甘露、护心丸、瑶池甘露×3、天山雪莲×4。

▲66. 在成都药铺后面可得到到雪蛇剑。

●67. 在成都可以和神风先生玩跳桩的小游戏，一分钟没有碰到木桩轻功永久 +15。

【大树】

一路往南，来到杀手组织基地——大树，用轻功跳上去往右看到霞姬，假意先离开。折回树上，在刚才和霞姬对话的地方捡到铜牌令，并得到光珠。来到入口往左的树枝间启动机关。回到得光珠的地方进入隐藏入口，在淬药房打败霞姬和卜阿娟。

回到大树下，打败头目史天王后一切全部结束。楚留香和三位红颜知己一起坐着张三为他们打造的新船出海去了……

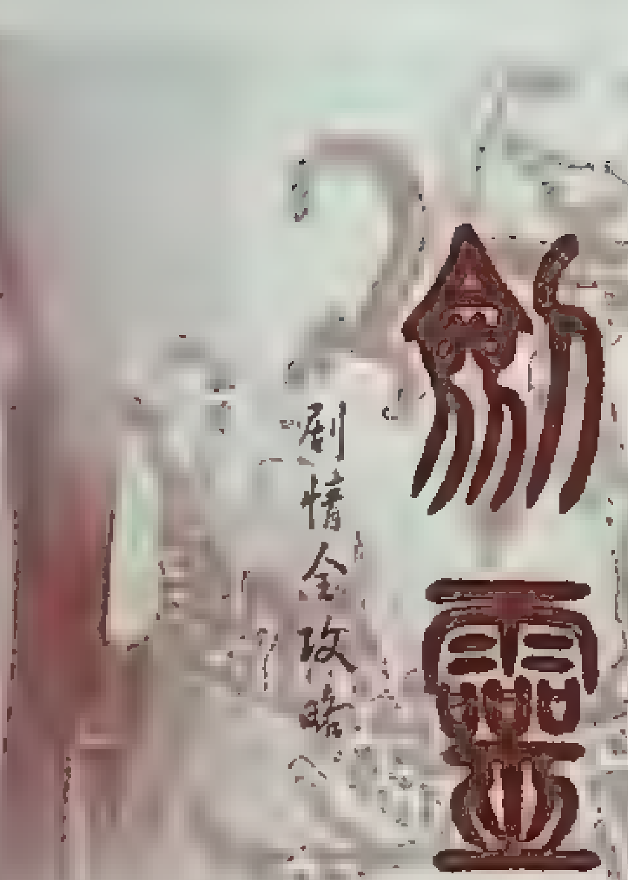
支线补遗

▲68. 大树兵器房有凤纹锦缎。

▲69. 大树放光珠的树枝间有鱼肠剑。

▲70. 大树淬药房里的柜子上有龙纹锦缎，拿了之后，边上又会出现一个。■





文/小兰　编辑/东东

第一回　灵中界浩天脱困

御剑门弟子淳浩天在灵中界醒来，感到恍如梦中，发现自己身边有一把形状怪异的宝剑。此时，一位神秘的女孩出现在他面前，这位叫侍剑的女孩说自己已在此等候多时，而浩天正是她所等待的灵选者。作为一个凡人，浩天其实已经死了。说完，她带着浩天来到一处大厅，在这里，浩天见到了剑灵——一个被囚禁在灵中界的剑神。

剑灵告诉浩天：作为在三界选中的灵选者，他的宿命是解救被囚禁在这里的剑灵，拯救天下苍生，而侍剑姑娘则是他手中这把修罗剑的剑鞘所化成的精灵。但浩天却不以什么宿命为然，只想重返人间，再见自己的心上人司徒毓湘。他答应剑灵：若能让他能再见爱人，就愿意帮助剑灵脱离苦海。剑灵告诉浩天，如要返回人间，必须在灵中界找到“剑心”与“丹心”。在侍剑的带领下，浩天完成了任务。然后与侍剑一起重回人间。

第二回　御剑门爱人绝情

浩天刚回到人世，就被御剑门弟子围攻，最后寡不敌众遭擒，被押解来到御剑门大厅。师兄弟见到浩天之后都大为惊讶。浩天得知自己竟然已失踪五年，而且被御剑门列为叛徒，心上人司徒毓湘也下嫁给门主之子大师兄南林彻！毓湘见到浩天之后当即昏迷不醒，愤怒的门主南林天下令把浩天关进地牢。

地牢里，浩天无法接受眼前的事实，侍剑在一旁静静的告诉他一切都是真的。此时，毓湘前来探望浩天，二人倾诉相思之苦。毓湘告诉浩天必须尽快离开御剑门，否则性命不保。浩天决定带毓湘一起离开。

二人逃到御剑门后山，南林天与南林彻突然出现。突然！司徒毓湘猛的拔出宝剑，一剑刺入浩天的胸口，然后一掌将他打下山崖，落入急流……

第三回　桦榛村佳人垂青

桦榛村河边，一群少女在河边嬉戏，突然间发现了一个身体僵直的男子（淳浩天）。女孩们吓得魂飞魄散，只有大胆的华怡林走过去，发现此人还有一息尚存。于是众人赶忙将他抬往村中华左大夫处。数日后浩天从昏迷中醒来……

刚刚醒来的淳浩天不知身在何处，华左问及身份，浩天谎称姓司徒名莫言，华左觉察出其中必有隐情。浩天十分感激华左的救命之恩，华大夫告知救他的人其实是自己的独生女儿华怡林。

浩天到河边找到怡林向她道谢，但怡林却说要去药铺帮忙，害羞地离去。浩天跟着她来到药铺。铺里的伙计说最近山里妖怪出没，无人敢上山采药，让浩天去通知华左。

浩天向华左通报后，表示自己可以上山采药，怡林希望能和浩天一起前往，但被华左拒绝。

在山谷的入口处，浩天遇到怡林，她说自己也学过功夫，可以保护自己，无奈之下浩天只好答应带上她。二人到密林深处，合力击败妖物，然后带着药材返回华家。华左训斥女儿的任性之后，让二人把药材送到药铺。

送完药走到药铺门口，浩天向怡林表示希望能够留在这个与世无争的世外桃源，忘却一切烦恼。怡林非常高兴，于是先行一步去替他安排住处，而侍剑则冷冰冰看着浩天……

第四回　临同镇良医归天

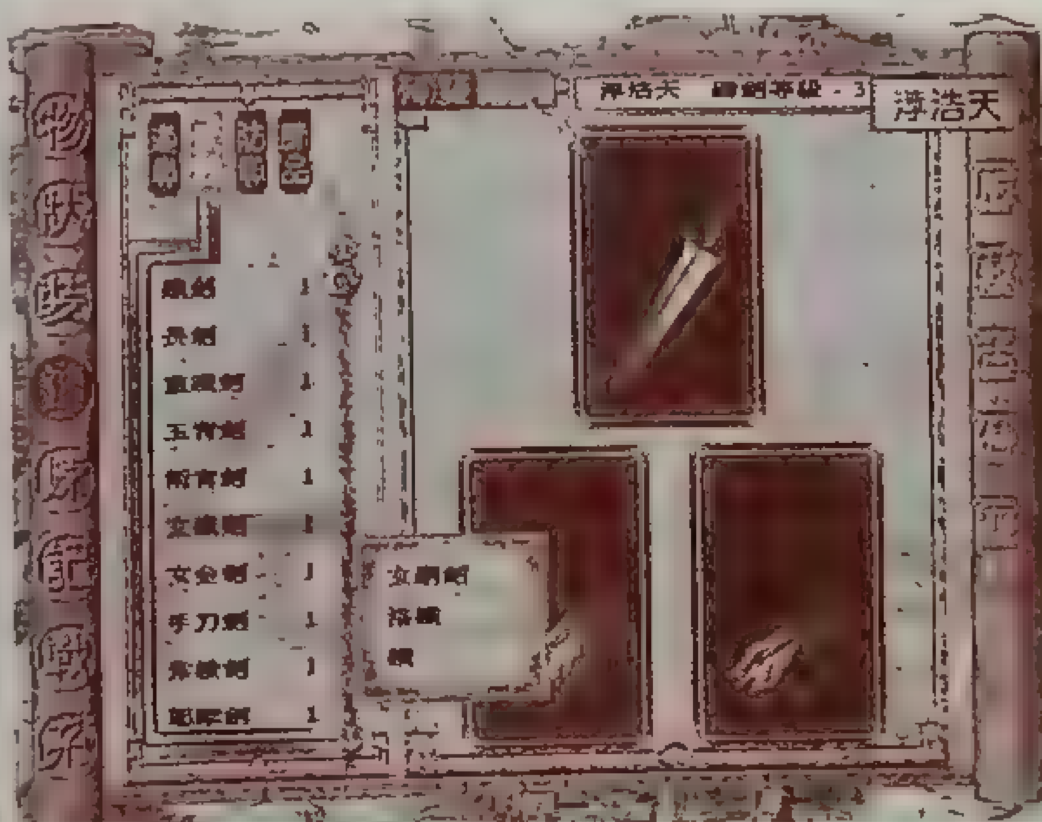
一转眼半年过去，附近的临同镇派来使者，因临同镇近来发生多起村民中毒事件，请华大夫前往治疗。华左让浩天、怡林和使者先行，自己再准备一下必要的药材随后赶去。

二人到临同镇没多久，华左也到了。在镇长家里，华大夫让浩天和怡林去准备一些解毒丹药。临行前，镇长说在客栈里有一名天剑门弟子也中了毒。

在客栈，浩天等人给天剑门弟子服朔风服过了解毒药。他慢慢醒来，说自己是奉师命前来调查这里发生的中毒事件，并称这一切好像是山上的狐妖所引起的。

在镇长家，淳浩天把丹药交给诸位大夫后，准备上山寻找狐妖。镇长告诉浩天，华左为了调查镇上的水源，已先行一步前往狐山。怡林担心父亲安危，要马上上山。临行前，侍剑提醒浩天此事件不同寻常，希望小心行事。

在狐山上，浩天一行人在上山的山道发现



了华左的遗体。怡林失声痛哭，浩天则发现华左手中紧握的解毒药方以及在遗体附近的狐妖足迹。悲愤欲绝的怡林直奔山顶而去，浩天和服朔风紧紧跟上，终于在狐山破庙里追到了怡林。正在交谈之际，千年狐妖突然出现，三人联手将其消灭。

第五回　破狐穴英雄除害

回到临同镇，浩天把药方交给镇长，镇长答应料理华左的后事，怡林谢过后独自返回客栈。浩天回到客栈，在房中找到怡林，表示愿意照顾她一生。服朔风来到，希望两人能协助自己去消灭其他狐妖，也可为华大夫报仇，浩天、怡林当即答应。于是去请教镇长狐妖的巢穴所在。

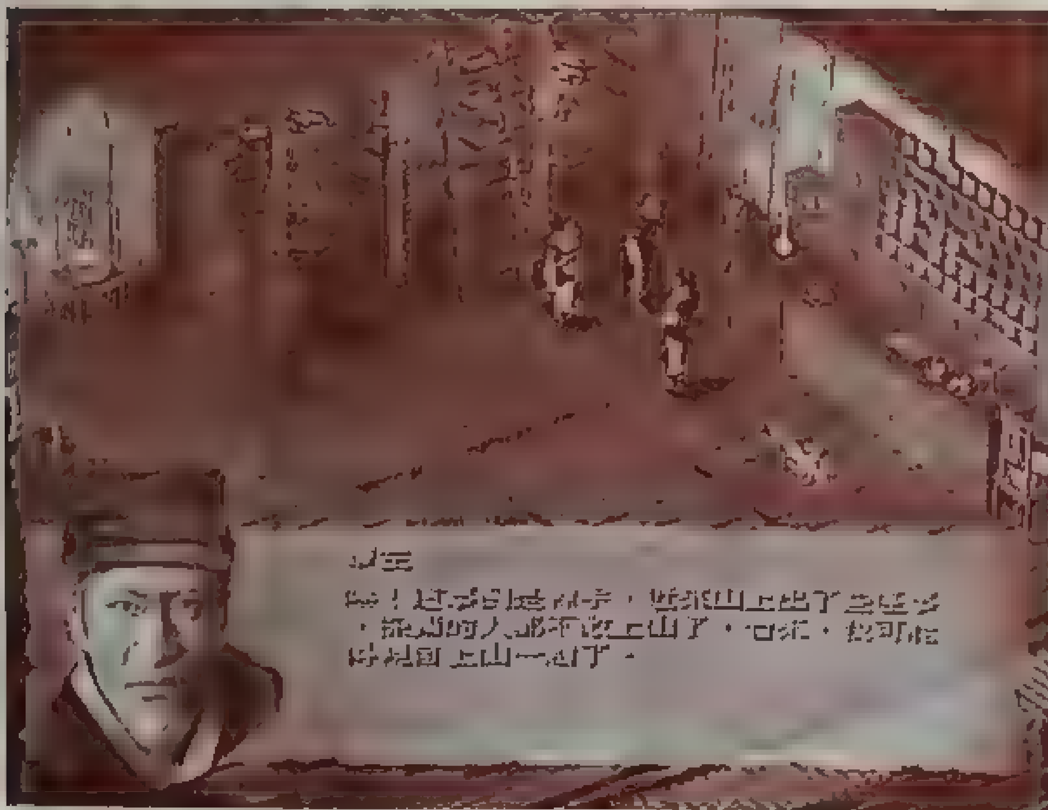
镇长说只有猎人麻七方知狐妖巢穴。众人见到麻七之后，得知原来巢穴就在那座狐山破庙的后院里。

三人来到破庙后院，果然找到了巢穴，在狐穴的第三层找到了另外一只千年狐妖，合力将之击败。在狐穴里，浩天发现一本残破不堪的手书，具体内容已无法得知，但是在上面却留下了三个大字：御剑门……此时，狐妖用尽最后一口气力震塌了整个洞穴，所有的出口都被封闭。服朔风找到一个小洞，使出本门的气功绝学把洞口炸开，三个人穿过密道逃离洞穴。

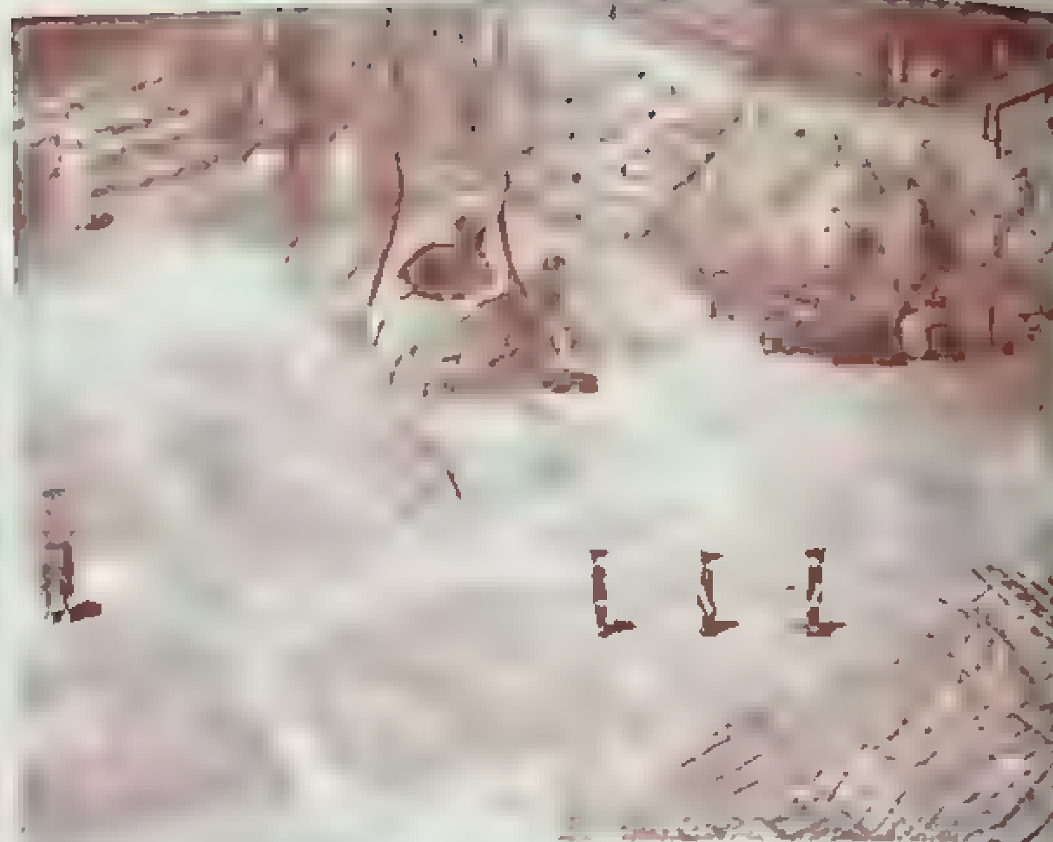
离开狐穴，发现正好在凌霄城附近。服朔风先行一步离开。浩天见天色已晚，于是在出口附近搭起一堆篝火，怡林娇柔地依偎在浩天身边……而侍剑却坐在树梢上默默的看着这一切。

第六回　凌霄城故友重逢

第二天，浩天和怡林来到凌霄城。在城门



口，怡林为了纪念父亲，决定在此免费行医一天，于是她先行离开找一个可以摆设摊位的地方。



一天过去，华怡林在凌霄城药铺买药时，遇到一位被打伤的男子，说自己是赌场的保镖。怡林觉得可能会有更多人需要帮助，于是决定和浩天前往赌场。

二人来到春香楼，门口的两个打手说刚刚有两个武功高强的人闯进去打伤了很多人。走进春香楼，窑姐们都在议论，原来刚才跑进来那两人，打伤很多人之后就直奔下面赌场去了。于是怡林和浩天急忙赶往赌场。不料在赌场竟然遇到了服朔风，而和他一起的就是玄剑门弟子古不世。

服朔风向两人道明缘由，原来古不世在这里被人耍诈赌输了银子，参加名剑大会的佩剑被扣，只好杀进来拿回宝剑。此时赌场老板带着数名手下来到，被浩天等击败。但老板却说宝剑已被运到城外的土匪山寨。服朔风希望浩天和怡林能帮助二人取回宝剑，浩天一口答应。

众人回到楼上，凌霄城总捕头出现。虽然服朔风向他说明真相，但是他仍然要众人在凌霄城主面前说个清楚，于是只好前往。

见到了城主之后，服朔风说明真相，城主说最近城外经常有土匪出没，淳浩天等人因为此事已经牵扯过深，必须查明此事作个交代，于是派总捕头把众人送回客栈。

在客栈里，几个人叫来酒菜，聊到了“名剑大会”以及四剑门。服、古二人希望浩天也能参加名剑大会，也许能扬名天下。最后他们提及御剑门，无意间说到司徒毓湘，浩天听到这里默然不语，借口叫小二添菜，然后径直走出客栈。

在客栈门口，浩天心如刀绞，一想起司徒毓湘，他就无法把持自我，完全没觉察怡林站在一旁望着他……

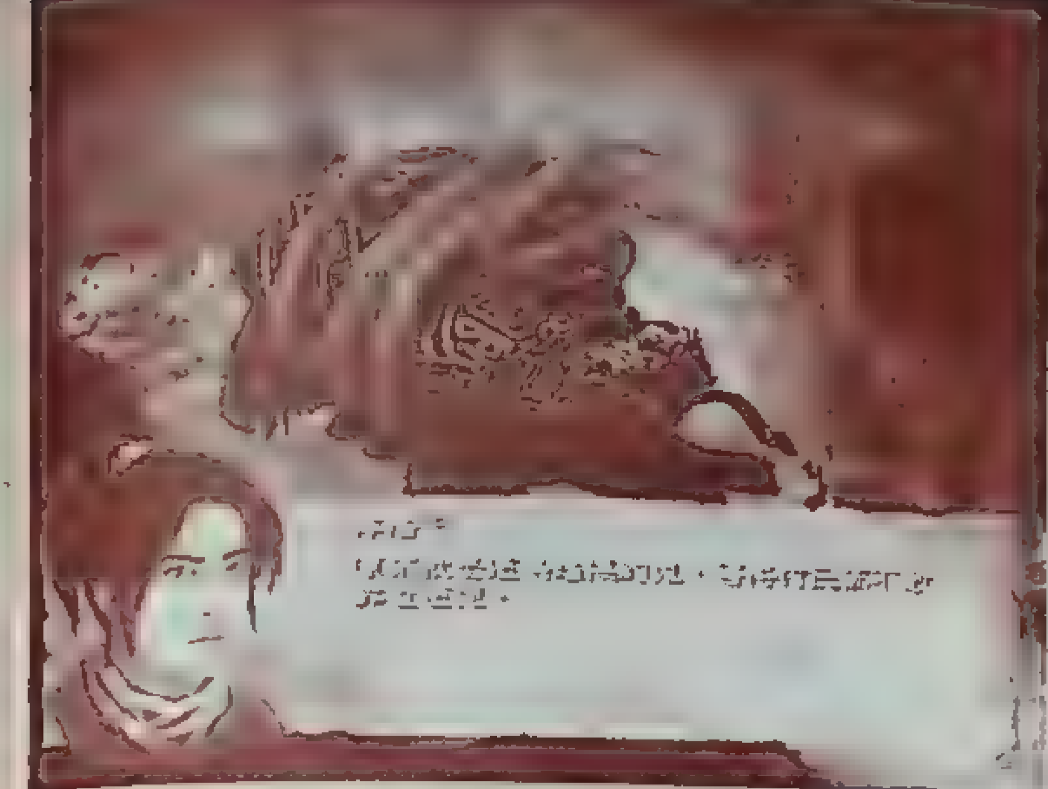
第七回　名剑会枭雄设谋

次日，几人约好要在名剑大会上碰面，然后去各自准备。在大会的报名处，浩天为了隐瞒自己的身份，决定蒙面参赛。但是在报名时，突然出现一神秘男子讥笑其他选手。几名心高气傲的剑客与之动起手来，但都不敌落败。怡林看到如此一幕，不由得笑了出来，那群落败的家伙欺软怕硬，竟然要拿怡林出气。浩天出手将他们制服。此时，御剑门的众人突然出现，将闹事的家伙赶走。

回到客栈后，浩天准备好好休息，迎接明天的挑战。深夜，南林彻突然来访，说明日名剑大会上，要宣布淳浩天重归御剑门，而且明天其他门派都会向御剑门俯首称臣！为了弄清这个阴谋，浩天假装答应下来，南林彻大笑着离开客栈。

名剑大会上，参加比赛的四剑门弟子分别是玄剑门的古不世，天剑门的服朔风，飞剑门的韩心儿以及御剑门的南林彻。然后南林天出场，说出自己的“伟大计划”，把手中的假修罗剑交给南林彻。几名黑衣人突然出现，攻击其他门主！各派的参赛弟子纷纷出手，浩天也上阵协助古、服等人。

一场激战，黑衣人落败。但此时南林彻突然出手，众人不敌，纷纷落败。南林彻欲用假修罗剑诛杀众人，侍剑急忙将修罗剑开鞘，要浩天用手中的真修罗剑与之对抗。邪不胜正，浩天将南林彻击败。冷不防南林天出手从浩天手中抢到修罗剑。浩天摘下面纱，在场众人无不惊诧，南林天气急败坏，举剑向浩天刺去。司徒毓湘突然飞身扑向浩天，修罗剑一下贯穿了她的身体……就在那一刹那，修罗剑开启了灵中界的大门，二人



消失得无影无踪……

司徒毓湘死在浩天怀中，浩天因痛失爱人，加之伤势过重，晕倒在地。剑灵对侍剑揿开灵中界大门表示不满，侍剑分辨说此次情况危机，若不如此，浩天性命不保。浩天醒来后，抱着毓湘的尸体黯然不语。侍剑说如果把五行珠合并到修罗剑中，剑灵可以让司徒毓湘起死回生。浩天于是决定马上去人间寻找五行珠。剑灵则先将毓湘的尸体封印在一块水晶当中，然后浩天和侍剑一起再度返回人间。

第八回　锁天塔剑侠救友

浩天和侍剑来到凌霄城附近的碎心谷中，侍剑说如要寻找五行珠，最好去找其他人的协助，然后两人离开碎心谷来到玉关城。在城门口，浩天遇到不戒和尚，和尚说自从名剑大会淳浩天失踪之后，已经过了一个多月，四剑门的其他朋友则被南林天囚禁在锁天塔里，而且剑灵的目的似乎也不是那么简单……

为了营救被困的同伴，浩天来到锁天塔，在入口处遇到一名叫上官柔的女子，而她竟然和浩天一样是灵剑门的遗族。她说除了自己已经没有其他的灵剑门人了，而这一切都是南林天罪行所致，她的目的就是要杀了南林天为族人报仇。

救出其他剑门的人之后，众人来到玉关城客栈。浩天说目前对付南林天唯一的方法就是收集到五行珠。韩心儿告诉淳浩天，目前还有很多人被关押在飞剑门的地牢，如果浩天去把他们救出，门主愿意告知青龙珠的下落。

在救出飞剑门人之后，浩天返回玉关客栈。飞剑门主把通往炼丹房的钥匙交给他，说通往九龙池的地图就在他打坐的蒲团下面。再次来到飞剑门，进入炼丹房找到地图，在九龙池内得到青龙珠后，众人又前往玄剑门。

当大家赶到玄剑门，只剩古不世和重伤的玄剑门主在抵抗魔教。众人出手击败魔教之人，门主交代古不世要重整玄剑门之后，气绝身亡。古不世告诉众人玄武珠就在驼龙山的山洞里，于是众人打开炼丹炉的密道去驼龙山取得玄武珠。

第九回　麒麟窟匪恶亡身

接着一行又赶往天剑门，寻找白虎珠的下落。在天剑门击败魔教后，根据天剑门主的指示前往石林寻找白虎珠。不料到石林之后，发现白虎珠被乔装改扮的南林彻拿走，于是出手将其击败。出人意料的是，南林彻居然希望众人能够粉碎南林天的阴谋，并告知南林天正在麒麟窟里。

来到麒麟窟，众人都要手刃南林天。这个枭雄竟然把怡林拉出来当作挡箭牌威胁众人。怡林不愿牵连大家，突然撞向南林天的宝剑！南林天见状，赶忙丢开重伤的怡林，与众人交手。

南林天渐渐不敌，拿出朱雀珠，与朱雀合体。众人落败，修罗剑也被南林天抢走。此时南林彻突然出现，南林天把修罗剑交给儿子，要他结果了众人的性命。但不料南林彻却挥起宝剑一剑贯穿父亲的胸口，二人同归于尽。怡林也因为伤势过重死在淳浩天的怀中……

四剑门其他人马赶到，两门主派人把怡林的尸体带走，要浩天先去封印五行珠。于是走进麒麟窟，打开封印，进入麒麟窟内的迷宫。

第十回　灵中界人剑合一

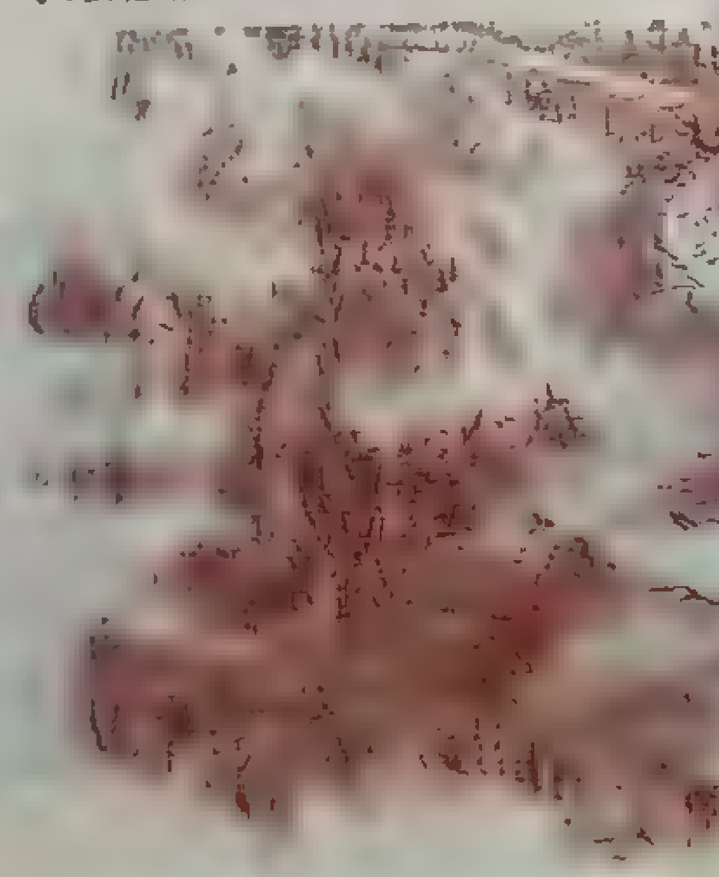
穿过迷宫，众人来到麒麟窟的内部。突然间不戒和尚和笑三声道人出现，要阻止封印五行珠，大家不得不全力应战。击败二人之后，浩天取得了麒麟珠，同时侍剑也显身在众人面前，打开了灵中界的大门，浩天向众人说明自己的目的之后，走进灵中界的大门，其他人也紧随其后。

来到剑灵面前，浩天正要不假思索地走过去，上官柔却意外地将其叫住。而这时，侍剑突然出手，将众人困住。浩天要剑灵复活司徒毓湘，但剑灵却恶狠狠地发动了攻击，抢走了浩天手中的修罗剑。

就在修罗剑与剑灵即将合体的一刹那，侍剑飞身上前阻止，剑灵勃然大怒，将侍剑击倒在地，修罗剑也落在一旁。由于侍剑身受重伤，困住其他人的结界立刻消失，浩天飞身拿起修罗剑，与众人一起对付剑灵。

就在此时，侍剑说只有结合五行珠之后，修罗剑的威力方可以伤害剑灵，说罢化作一道光芒，融入到修罗剑中。在众人的协助之下，浩天终于击败了剑灵。

形势突变，剑灵用尽最后的功力，企图将众人困在灵中界里，而此时整个灵中界开始崩塌！浩天用修罗剑打开一道大门，将众人推回



人间，然后独自走到司徒毓湘的身旁，他不愿意再离开爱人了……

剑灵再度出现，但是他并没有攻击浩天，而是希望淳浩天能够把手中的修罗剑交给他，并且发誓一定会救活司徒毓湘……此时，你会让浩天做出什么样的选择呢？■

鬼屋魔影IV

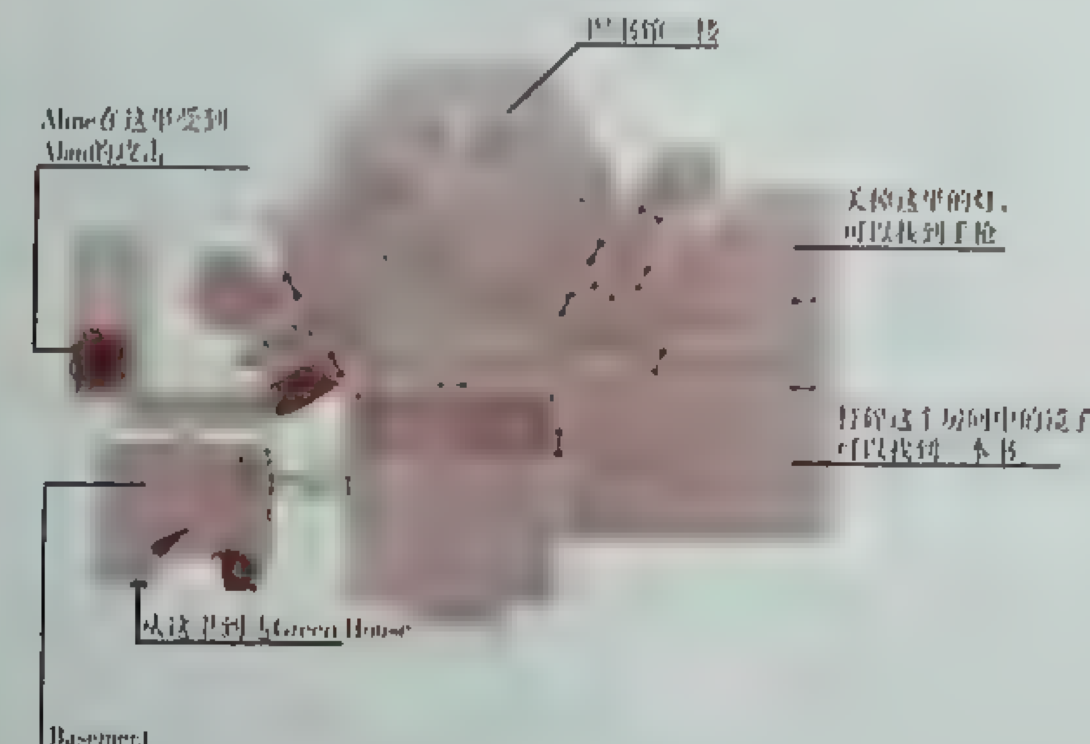
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

地图手册

ALine Cedrac 篇

图／卜鸿儒　编辑／游骑兵

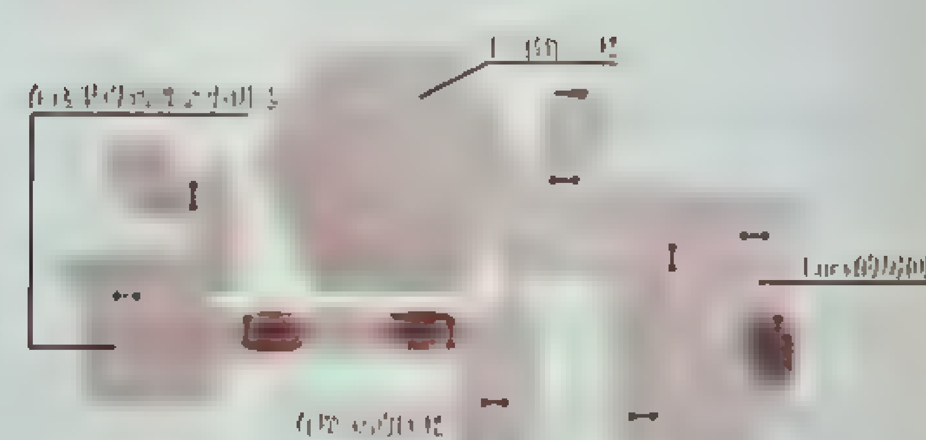
图一 Manor First Floor



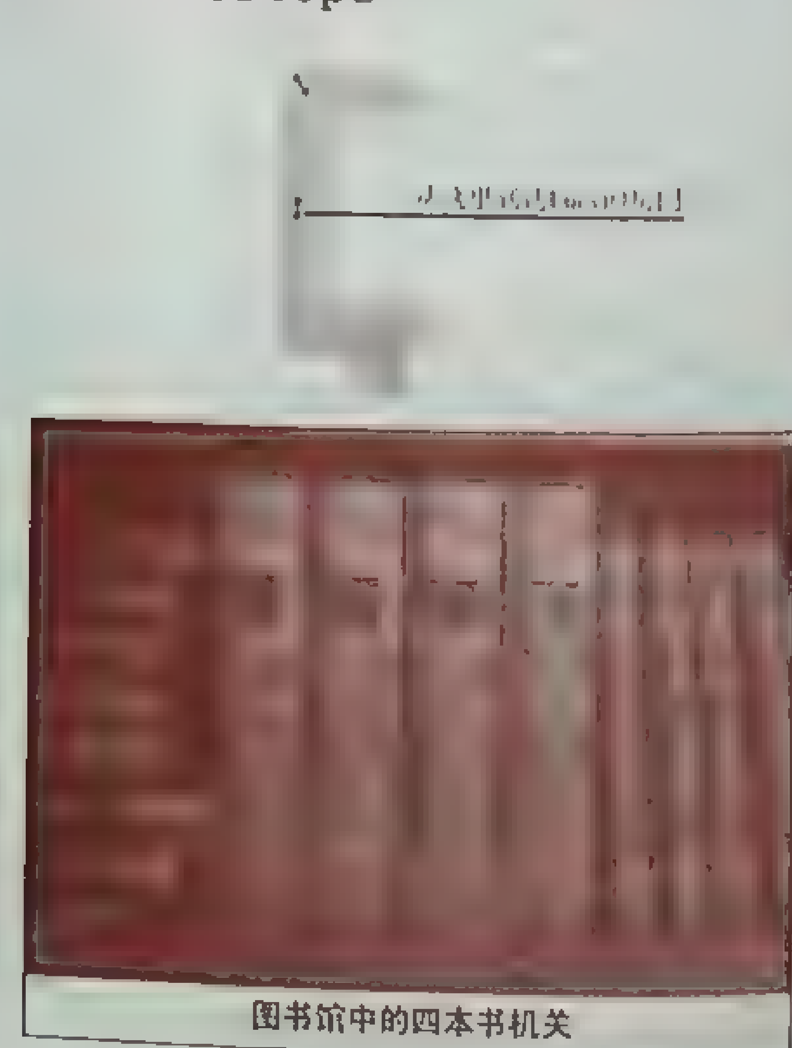
Manor Second Floor



Manor Attics



Manor Rooftops



图书馆中的四本书机关

图二 Green House



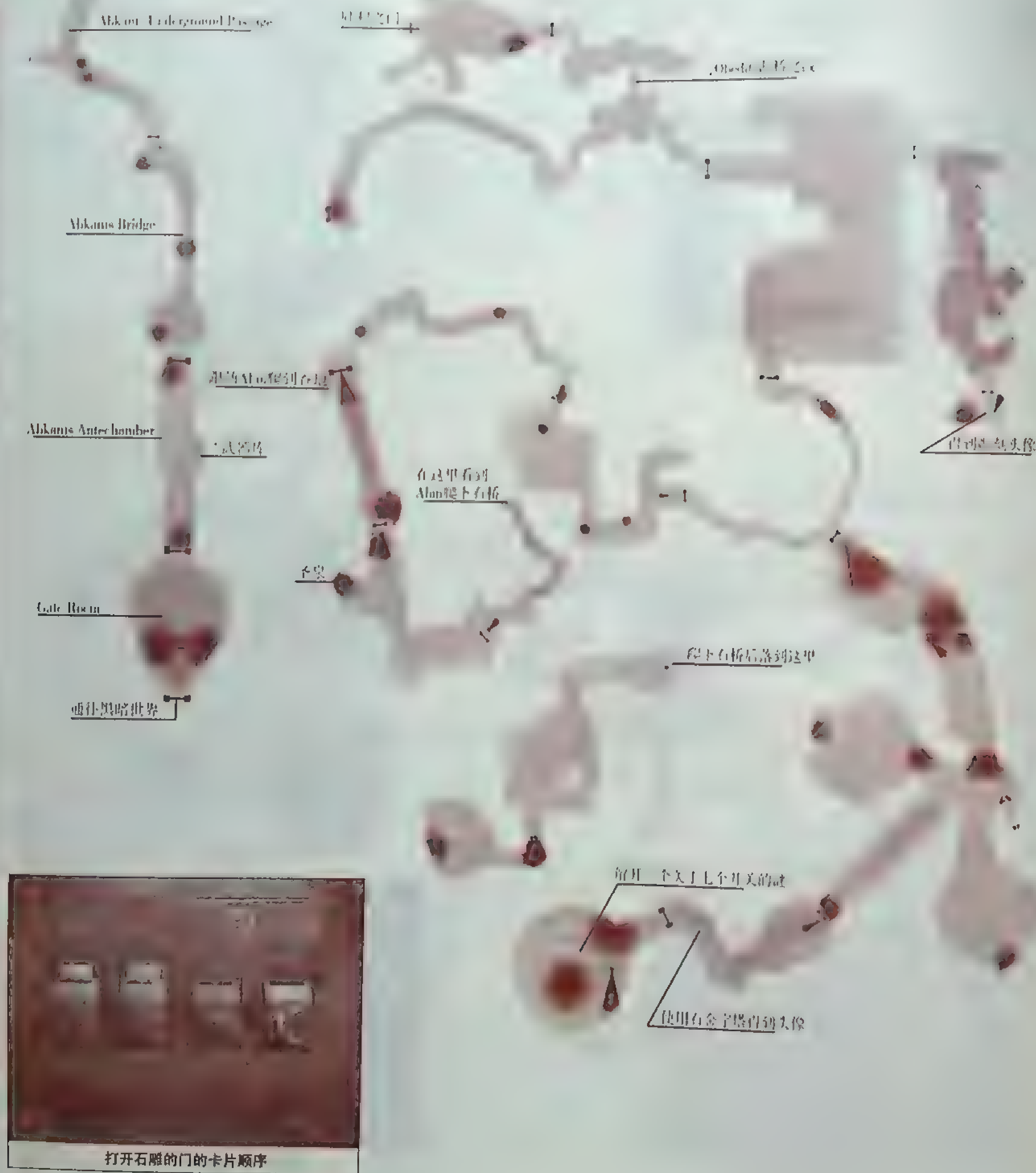
坟墓中的十三个点机关

图三 城堡



需要爬上城堡的藤蔓

图四



打开石雕的门的卡片顺序



千年

骗術全揭密及其它

文 / 善良的大灰狼　编辑 / 游骑兵

说起2001年最热最火的游戏，网络游戏无疑是当之无愧的第一，从年初开始的《石器时代》、《千年》，到现今的《龙族》、《红月》、《碰碰1世代》、《三国世纪》，网络游戏在一夜之间成了现今国内游戏市场上最热最火的话题。话题的继续，自然带来了更多的讨论参与，而众多的游戏玩家们也在这种情形下开始投入到网络游戏世界中。一个全新的游戏世界在我们面前展开了，于是在网络游戏真人互动、真实交流的背后也就出现了一些传统单机版游戏中从不曾发生过的问题，而“诈骗”正是这些问题中最严重的一种……

《千年》是一款武侠题材的大型在线游戏，自2001年4月正式收费以来，玩家上线数量也节节攀高，人数的增加自然带来了月卡销售量的提高，而提高的背后，有利可图也就成为了必然的结果，但正如同现实的世界中有利可图的背后吸引来的并不一定都是正当的投入参与一样，当一个虚拟的真实游戏世界出现在我们的眼前，当一个个可以沟通交流的游戏人物背后都是一个活生生的人，当我们可以在游戏中尽情体会现实世界所无法实现或难以实现的美妙梦想时，诈骗也就随之而产生了。

目前在所有的网络游戏中都存在着某些恶意之徒故意诈骗其他玩家的现象，他们就在我们身边，如果你也玩网络游戏，或者你也对网络游戏感兴趣，准备一试，那么下面的这些骗子花招就可能出现在你的面前，本文中虽然仅就《千年》来进行讲解，但透过下面这些具体的骗术，我们可以发现其实骗的原理都是一样的，而骗的后果对上当者都是非常痛苦的，所以为了不再受骗，为了在网络游戏的世界里还能让我们留住对朋友的信任与珍惜，了解骗子们的骗术并学会防范自然也就成网络游戏玩家们最为必要的技能，现在就开始吧！

初级骗术：物品的诈骗

第一式：克隆人

《千年》中设定了一些固定的NPC人物，作为玩家进行游戏任务展开和购买游戏道具的对象。但玩家们通常有不细看说明书就直接开始的习惯，，自然地对整个游戏的内容和架构认识都是模糊的，在网络游戏中这样去做，很可能遇到被“克隆人”欺骗的危险。采用“克隆人”方法行骗的人都首先会给自己找一个容易模仿的NPC对象，然后通过给自己的衣服染色（注：千年里有一个专门的染色系统，供玩家自行设计出个性化的穿着），让自己的外形与NPC人物相类似，然后找一个新手较多的出生村（一般是书生村和侠客村），在村边找个人不太多的地方站定不动。新玩家刚进游戏总是对一切都感到好奇，于是看见一个穿着奇怪，并且固定不动的人站在那，自然地会走上前去问话，这时骗子肯定不理他，直到新玩家使用游戏中固定的购买命令（如：买 XX；卖 XX）时，骗子就开始用模仿NPC的语句进行回话（如：卖生药、男子弓服），不同于真正的NPC人物回答，骗子会在回答的后面，加上“把物品拖放到NPC身上方能完交易”的提示字样，因此这时如果有对游戏规则和游戏操作不了解的玩家，那么就白白地把钱或物品送给骗子了。

骗术等级：★
受骗人群：新游戏玩家
防骗要点：与NPC人物交易一概只需输入固定命令既可完成，不存在拖放动作。

第二式：以假乱真

网络游戏都少不了玩家与玩家间的物品交易，这是一种最基本的网络互动方式，在《千年》中有很多需要通过完成任务才能获得的珍贵物品，既然是珍贵物品，自然也就会有很多人想拿到，但并不是每个人都有能力去完成游戏中的任务，因此玩家间进行交易获得也就成了理所当然的事情。

《千年》中当玩家在进行交易时会弹出一个特定的交易窗口，双方都可以把自己要交易的物品放到这个窗口自己一边的位置上，这样双方都可以看到对方的交易物品，看了之后，如果双方都满意，那么交易双方各按下自己一边的确认键后，交易就完成了，这种交易窗口的设计避免了交易一方拿到物品，就不给另外一方东西的情况（因为只有双方确认后，交易才能完成，任何一方没有确认，交易都无法实现）。

虽然交易窗口是安全的，但骗子却也是高明的。相当多的玩家都有在游戏中碰到过对方交易出的是价格昂贵的“金钟罩“武功书，但交易完后自己拿到手上的却是一个价格低很多的“金刚不坏”武功书，这是怎么回事了？难道是对方会修改游戏，改动了游戏的数据？当然不是，骗子在这里只不过采用了以假乱真的障眼法。

骗子首先在交易开始的双方物品确认时，都把真实的物品放了上去，这样要交易的玩家在这一阶段完全发现不了任何问题，但就在双方都要点下确认完成交易时，骗子动了手脚，对方点的是确认，而他点的却是取消，这样交易自然没有完成，而对方的物品也退回了自己的身上。这时和骗子交易的玩家自然很奇怪，会问为什么没有交易成功，骗子就会告诉他，因为他那边线路品质不好，所以刚才延迟了，既然是延迟了，那么就再来交易一次，于是骗子又故技重施，借口仍然是线路品质不好，如此来个二三次，想要交易的玩家一方肯定急了，于是当下一次交易窗口弹出，双方物品都出现在窗口中时，他马上毫不犹豫地点下了确认，于是当交易完成，玩家会发现自己花大价钱买来的只是一个廉价的物品。

这是怎么做到的？《千年》里由于有部分物品的外型是相同和类似的，所以骗子在从事以假乱真大法时，也就借用了这种外型上的近似，他先给你看几次绝对真实的物品，但都让这些交易不能成功，这样当重复了一定次数时，玩家肯定就会在思想上产生了麻痹，这时当又一次交易开始时，很多人只看了一

下对方物品的外型，而根本没有认真检查过物品的名称是否相符，就点下了确认，于是骗子就得逞了。

骗术等级：★★★
受骗人群：所有玩家
防骗要点：每次交易开始时都必须认真检查对方物品名称符合后，再进行确认，千万不要性急而只看外型很象就确认交易。
假冒物品：金钟罩 VS 金刚不坏（武器书外型都是一样的），幻魔身法 VS 皮（两种物品的外型是相同的），男（女）子弓服 VS 男（女）子黄龙弓服（前者染色后与后者外型非常类似），银狼破皇剑 VS 狮吼剑（外型一样）。

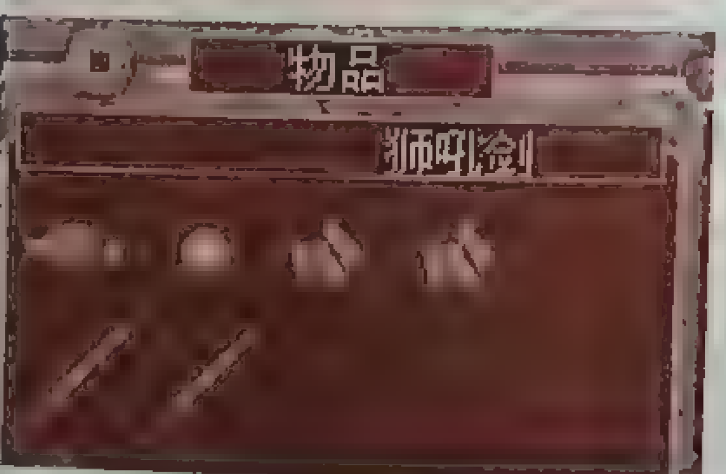
第三式：隔墙有人

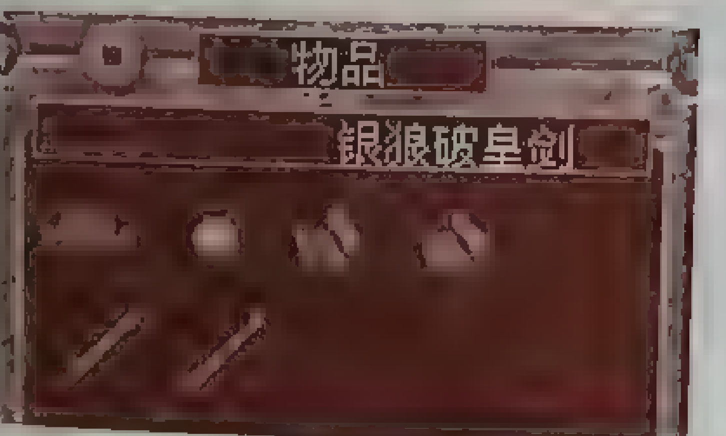
虽然《千年》中提供了专门的物品交易窗口，但出于上面的问题考虑和玩家自己的偏好，相当数量的玩家都喜欢采用《暗黑破坏神》战网中的交易双方先找一个僻静的地点，确认附近周围没有其他的玩家之后，各把物品丢在自己的身后，然后各自朝对方的物品走去，利用游戏中物品之人物一走而过不能捡起的特性，进行这种"安全"的交易，但这种交易安全吗？答案自然是否定的，很多进行过这种交易的玩家都有过交容双方并各向自己的物品走去，就在马上可以拿到对方丢下的交易物品时，那个物品突然"神秘"地消失了，而对方这时已经安全地拿到了你的物品，"我的物品了？"很多遭遇过这种情况的玩家都会发出这种疑问？物品丢了，对方也没有拿到，那物品难道飞了不成？当然不是，物品是被第三人拿了，但附近没有其他的人吗？

骗子在进行这种交易时，一般是两个人出场，其中一个躲在自己一方交易旁边的树下或者其他隐蔽的地点，因此当交易开始后，双方互相朝对方的物品走去时，当自己一方已经拿到了对方的物品，那么隐藏在附近的那个人马上下手，拿走自己一方丢出的物品。









骗术等级：★
受骗人群：不肯使用物品交易窗口进行交易的玩家
防骗要点：绝对不要采用双方各放下物品，然后朝对方物品走去拿取的交易方式。

第四式：空手套白狼

前面说了有些玩家通过物品交易窗口完成交易后，发现自己获得的交易物品与自己想要获得的物品有异，但这还不算最悲惨的。哪什么才是最悲惨的了？有部分的玩家在物品交易窗口也认真地确认过对方物品的数量和名称了，一切相符后，点下了确认，但自己这边的物品付出去了，但自己的身上却什么也没有拿到，天！难道这是什么回事？说对方是骗子吧，但又拿不出任何的证据，对方也的确让自己检查过交易的物品，但为什么最后交易完成了，自己却一无所得了？

其实原理很简单，骗子在进行空手套白狼时，大都会把交易场所选择在贩卖物品 NPC 人物的旁边，于是一切就了然了。如一个骗子与一个玩家在交易金币，骗子把身上的金币以低于游戏标准的价格卖给玩家，于是玩家在物品交易窗口中认真地检查了对方的交易金币名称和数量都正确后，放心地按下了确认，但为什么自己的钱付出去了，金币却没有拿到？原来骗子在进行交易前把自己身上要交易的金币只留下 100 个，然后打开物品交易窗口，于是玩家也就看到了对方身上的确有 100 个金币，但就在这时，骗子在自己的电脑上输入了卖给 NPC100 个金币的命令，于是游戏系统马上扫描骗子身上的物品，由于他与玩家的交易还未确认，因此这 100 个金币还是它的，游戏确认骗子与 N[PC 的交易成功，从骗子身上扣掉 100 个金币，但这时已经打开了的物品交易窗口内骗子一边仍然显示着 100 个金币，于是后面的一切也就不奇怪了。

骗术等级：★★★
受骗人群：所有玩家
防骗要点：不要在 NPC 附近进行任何物品交易。

中级骗术：ID的诈骗

如果说物品的诈骗，骗走的只是玩家游戏人物物品的丢失，那么游戏帐号（ID）和密码的被骗则意味着玩家辛辛苦苦几个月的游戏成果成了泡影，更重要的是有些悲惨的骗子，采用连环骗的方法，通过熟人找熟人，给网络游戏玩家带来毁灭性的打击，而这样的后果，往往是玩家从此以后再不相信任何人，或者是对所有网络游戏都敬而远之，所以防范 ID 的诈骗是每个网络游戏玩家都必须非常重视的问题。

第一式：冒充 GM（游戏管理员）

GM 是网络游戏中必不可缺的人员，由于他们所掌握的权力和所承担的任务，可以说他们就是游戏中的上帝，他们就是游戏中最高的执法者，因此出于对上帝的敬畏和对执法者的信任，玩家对于 GM 的话都是非常相信的，于是骗子们为了实现自己的目地，自然地也就把目光瞄准了 GM。

《千年》中有很多种冒充 GM 的骗术，下面将为大家逐一解开：

1. 空格法

《千年》中所有的玩家人物角色都是允许自由取名的，于是在知道了《千年》中的执法 GM 的名称都为"KIKI"后，骗子也就开始行动了。要想冒充 GM，最基本的名字就要和官方游戏 GM 的名字一样，于是"（空格）KIKI"或者"（空格）（空格）KIKI（空格）"这样的名字也就应运而生了，众所周知，空格虽然在输入中是一个符号，但在实际游戏中却是不会显示的，于是一个冒充的 GM 人物就这样诞生出现了。

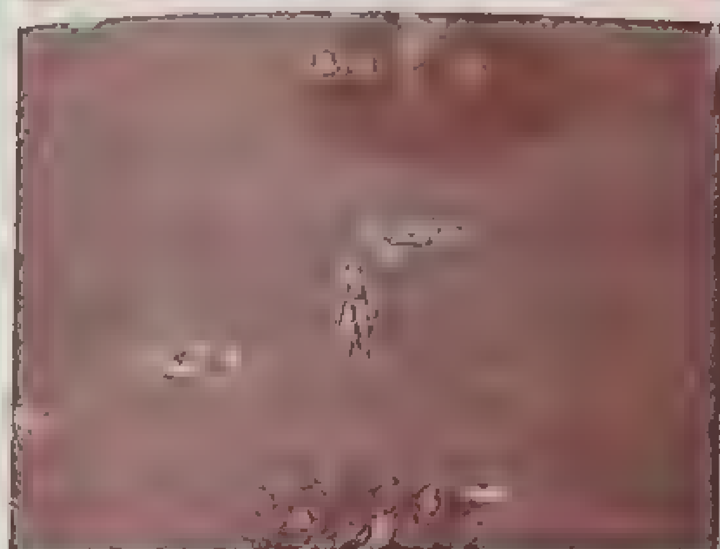
2. 混合输入法

由于目前中文输入法市场上缺乏统一的标准，因此不同的输入法在同一个游戏中最终的显示效果也有差异。于是乎骗子也就采用了多种输入法混合的办法，把简体字、繁体字、错码混合一起，于是名字虽然与 GM 一模一样，但实际上却是另有其人。此外这个办法还适用于制造一个很有名的玩家人物角色，去欺骗他的朋友等等。

3. 双簧法

很多玩家都在电视上看过双簧的表演，通过两个人的默契配合，把两个人合成了一个人进行表演，而现如今骗子也采用了这种方法。大部分的玩家都有一定的警惕性，因此当有人对玩家说他就是 GM 时，玩家并不会马上相信，不相信自然也就不能让骗子得手，于是骗子来了双簧。三个骗子（其中两个骗子的名子用的都是上面说到的加空格的方法），一个





先隐藏起来，另外一个去远处躲藏起来，最后一个去与目标玩家对话，通过一些借口让玩家交出密码和帐号，玩家自然不会马上交出，于是双簧就开始了，与玩家对话的假 GM 借口其他地点出现了问题，需要马上过去（GM 人物拥有直接转移和隐身在线的能力），让玩家对着空气去他进行交谈，说完后第一个骗子就下线了，这时的玩家是半信半疑的，于是玩家就会对着空气说话，于是隐藏在一旁的第二个骗子就把玩家说的话迅速通过纸条的方式传给在另外一个地点的第三个骗子，由于第一个骗子和第三个骗子都采用了前面所说的空格冒充法，因此当第三个骗子收到第二个骗子传来的玩家说话内容后，马上就以纸条的形式与刚才那个玩家进行"即时"的交流，于是玩家看见对方人不在身边，还能知道自己说的话，自然地受骗上当也就成为了可能。

4 狐假虎威法

GM 作为网络游戏直接的管理者，玩家对他们自然充满了敬畏，于是新一类的骗子就出现了。他们在游戏里直接告诉其他玩家，自己是 GM 的女朋友或者同学什么的，让对方把物品或帐号密码给他，一般的玩家自然不会给他，怎么办了？于是骗子马上就会说"我可以马上叫 GM 来抓个人给你看看"，由于《千年》中使用加速是要被囚禁的，而很多的玩家出于自己的考虑，还是会时不时地用一下，于是这个骗子就打游戏客服电话进行举报有人使用加速，GM 接到举报后，自然会马上上线去核查，于是很容易就发现了用加速的玩家，并将他们囚禁了起来，这样骗子的目地就达到了，观看了整个事件过程的玩家都会认为骗子是 GM 的朋友，不然怎么能这样就把 GM 叫来抓人，而被抓的玩家也会马上不满，认为 GM 做弊云云，而这一切都是骗子早就计划好的，有人相信了骗子是 GM 朋友的身份，那么接下来的被骗也就成为了必然。

5 恭喜中奖法

和现实世界中通过中奖进行诈骗一样，骗子也在虚拟的游戏世界中，学会了这一招。于是当骗子在游戏中确定了一个行骗的目标后，他会不断地跟踪，最后获得这个玩家的 EMAIL 信箱后，接着一封写作工整规范，署名为千年小组（注：GM 的总称），并留用客服电话号码，去信祝贺玩家因为注册资料为第 100 万个，或者是参加什么活动被有幸选中，获得了大奖，GM 将对该玩家进行游戏物品奖励，请玩家将自己的帐号和密码通过 EMAIL 的形式发送到 GM 的信箱（骗子会开一个名称和真实 GM 小组所用信箱名称相差不多的信箱，如 GM 的信箱是 1000ycn@sina.com，那么骗子就来开个 1000ycn_GM@sina.com 的信箱），这时如果玩家相信了来信的内容，那么……

6 恐吓法

骗子用一个前面说到使用了冒充 GM 名字的人物上线，然后对选定的目标玩家进行恐吓，告诉这个玩家他的帐号出现了数据异常，请他使用 OICQ 与 GM 联系，并告诉了他一个假的 GMOICQ 号，虽然玩家可能不大会相信，但加一个 OICQ 号实在很方便，他还是会去试一试，于是一个 OICQ 上名称为"千年 KIKI"或者其他很雷同游戏 GM 名称的 OICQ 人物就加入了进来，进来后，这个骗子会和玩家继续重复刚才的要求，索要玩家的 ID 和密码，这时玩家已经开始了半信半疑，但骗子并不急于动手，他会告诉玩家提供 ID 和密码是必须的，但却不是给他，而是给另外一个 GM（骗子），让这个玩家去联系那个 GM，于是来回几次后，把玩家的帐号密码骗到手也就不成问题了。

骗术等级：★★★★★
受骗人群：所有玩家
防骗要点：GM 除了当玩家致电客服电话要求进行物品或者资料查寻时，会要求玩家提供自己的帐号 ID 和密码进行确认外，其他任何时间，任何地点，任何情况下都不可能会要求玩家主动提供自己的资料和密码。

第二式：木马陷阱

随着网络的普及，网络的安全问题也越来越得到上网人群的重视，但重视归重视，网络上的黑客行为和木马程序越来越多却也是不争的现实，于是利用木马程序，布下美丽的陷阱，让玩家来踏，并最终把他的帐号密码盗走也就变成了实实在在的问题。

网络游戏都是不能修改的，这对玩惯了单机版游戏，拿到游戏就想修改的玩家来说自然会有点不适应，辛辛苦苦实在太累了，怎么办了？于是当有一天，在某个网络游戏的论坛上发现某一位好些的玩家贴出了一条"千年游戏修改公开"的消息时，点击进去自然是毫不犹豫的，于是恶梦也就开始了。消息写的很精彩，玩家看得越来越动心，早知道有这东东，我也就不用花那么多时间来练级还被人砍倒了，有了需要的欲望，那么随之而来的自然是实现这个欲望的冲动，而这时那位发消息的好心人又在贴子下提供了一个游戏修改软件下载的链接地址，于是一切也就顺之发生了。玩家下载了这个软件后，要么发现根本用不了，要么发现只有点简单的加速作用，既然不好使，那么就放一边吧，这个事情就这样过去了，但几天后当玩家再次登陆自己的帐号时，却发现系统老显示密码错误，天！这是什么问题啊？其实问题很简单，你中木马了！有一种木马程序一旦执行马上就会把自己加入电脑系统中去，在后台进行所有键盘的输入，而这样的结果，玩家的密码帐号被盗也就没有什么可奇怪的了。

说了通过下载修改软件带来的木马，其他就没有了吗？在很多非官方游戏站点下载的游戏补丁、游戏修改器，认真一查，其实都可以发现木马程序的泛滥。但更狠的还在后面，相当多的网络游戏玩家都是在网吧中进行游戏的，但网吧的电脑由于是开放式租用的，因此当玩家在网吧中享受宽带接入，尽情游戏的同时，在电脑系统的后台就有可能会有一个木马程序在等待出击了。而有些不法网吧业者故意在自己的电脑中安装木马程序，盗走玩家的帐号和密码后，再装好人，自称认识黑客，可以把帐号和密码盟回来，当然前提是玩家需要支付一笔不小的现金。

骗术等级：★★★★★
受骗人群：喜欢下载游戏修改器、非官方发布游戏补丁和在网吧进行游戏的玩家
防骗要点：尽量不要在网吧中进行游戏，同时也不要轻易尝试任何非官方游戏网站提供的游戏补丁，游戏修改器一类的东西也需要非常小心。

第三式：卖卡储值

《千年》作为一款网络游戏，和其它的同类产品一样，游戏产商获得的利润是持续的，而这种持续来自于玩家不断地交纳进行游戏的月费，于是月费卡成了千年玩家都要购买的东西，于是有人购买也就有人骗。并不是所有的玩家都会自己去用钱买月卡，因为他们或在上学，或者游戏打得很好，但又在现实的经济中不是很好，因此在游戏中以物易物，通过自己在游戏中获得的一些物品与有月卡，但新玩没物品或者迫切需要某一物品的玩家进行交易，因此问题就出现了。

通过卖卡储值方法进行行骗的玩家分两种，一种使用初级骗术，骗一些游戏里的物品就走了，但有些则比较狠，目的除了人家的钱、物品，还要其它的东西。他们行骗的办法就是卖月卡。有些游戏打得很好得玩家，在游戏中会有很多钱，但这只是游戏里的

千年

钱，现实的世界里，他们一般是学生，了大的零花钱并不很多，因此他们就会用游戏中的钱去换人家的月卡，而刚好有些人现实世界买了很多月卡，但在游戏里却一文不名，于是交易就开始了。

一个卖月卡，一个买月卡，买月卡一方付的是游戏里的钱，当然为了保证卡号的真实有效，一般来说买卡者不会一次就付给卖卡的人全部的游戏币，只会先付一半或者更少，等卡号储值成功才会全部付出。但问题来了，付给了一半的钱后，对方给了一个卡号，买卡的玩家马上拿去输入储值，但系统老是提示卡号错误，而系统又有规定，连续三次输入错误就会锁帐号，于是在输入了2次不成功后，买卡的人不敢再输了，而卖卡的人一口咬定，他的卡没有问题，一定是对方没有输对，怎么办了？骗子开始动手了，他会告诉买卡的玩家，让他来帮忙他输，但是因为要储值需要该玩家的帐号和密码，所以要玩家告诉他，玩家自然不会马上告诉他，但心里想自己已经付给了骗子一些游戏里的物品或金钱，这时如果不给他去输，那么原来给他的东西肯定是拿不回来了，在骗子的巧舌如舌和玩家的犹犹豫豫后，帐号ID和密码自然也就到了骗子的手上，而骗子接下来会做的不是去储值，而是马上去骗来的帐号密码登录游戏，然后迅速改掉密码，结果自然是世界上又多了一个伤心人。而骗子这时要就是把被骗者人物身上的物品全部拿走后，删掉，要就是把这个被骗的帐号开出高价，要受骗者拿钱来赎，游戏里谓之“绑票”。

骗术等级：★★★
受骗人群：所有玩家
防骗要点：保管好自己的帐号和密码，并且不要把他们给任何的人。

高级骗术：系统诈骗

如果说前面的那些骗术还可以通过一种玩家有意识的防范来避免时，那么一个混合了全部的骗术，并将它们系统完善化后的诈骗则就非常可怕了。玩网络游戏自然需要开卡储值，如果卡号不对，那么这张卡是真是伪，马上就能知道，但如果有一天一个玩家买了一张假卡，去了一个卡站开卡储值，系统最后显示储值成功，但实际上当几天时间过去，不仅实际的游戏时间一天未加，而可怕的是帐号密码已经被人盗走，而接下去的日子，你在游戏里的朋友们纷纷打来电话，斥责你为什么改掉了他们的帐号密码时，噩梦才真正开始。为什么会出现这样的情况了，请大家接着往下看。

骗子首先完全拷贝千年官方游戏网站的页面，然后架设一个镜像站点，这个站点和正规的游戏官方站点页面完全一模一样，然后骗子再在站点中自己放上了一个储值开卡系统（注：千年的游戏开卡储值是通过[illegible]），于是就有了[illegible]了，有[illegible]上[illegible]了[illegible]个虚假的储值地址，于是买卡者[illegible]，有[illegible]一样，[illegible]有其它，[illegible]的储值系统由[illegible]已[illegible]利用已储值了，或在玩家在为自己开卡或[illegible]，玩家输入的自己的游戏帐号密码已经通过这个“特别”的开卡系统收集整理[illegible]，于是[illegible]会发生什么，一切也就不言自明了。

如果说前面的那些骗术还有点小打小闹的感觉，那么这种通过一个完整的系统进行广泛的方法则足可见骗子技术的高深和用心的险恶，如果这些骗子再伪造一些假的月费卡投放市场，而假卡上留下的开卡网址与真正的网址相比只少了某个字母或其它，那么这样的后果相信已经不是简单[illegible]所能形容。

骗术等级：★★★★★
受骗人群：广泛大众
防骗要点：去正版软件商店购买月卡，并根据正版月卡的标注信息，认真检查所进入网址的字母后再进行开卡。

千年骗术揭密写到这里，也终于到了尾声，但只要还有骗子的存在，形形色色的骗术就会层出不穷，而骗的结果自然是玩家的损失和游戏产商名声的破坏，以上的骗术只是把目前《千年》游戏中各种骗子的技俩做了一个归纳后的总结说明，要想防范被骗，最重要的还是要各位玩家们无论何时何地都要保管好自己的密码、帐号，并在游戏的过程中保持应有的自我保护意识，尽量避免线下交易、借赠等经济往来，妥善处理自己及他人的个人隐私，防止极个别不法份子利用人们的善良与真诚进行欺诈活动！■

▲系统诈骗（使用与说明卡一样的卡号，会出现什么了？）

▲系统诈骗（随便输入一个根本不存在的帐号ID和密码卡号）

▲系统诈骗（这就是骗子的高明所在）

秘技档案

英雄本色
Max Payne

以命令行参数“-developer”启动游戏（例：假如你的游戏安装目录是 D:\maxpayne，在视窗的“开始\运行”对话框中输入 D:\maxpayne\maxpayne.exe -developer），就会进入开发者模式，此时按〖F12〗即可进入游戏控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

god	刀枪不入模式
mortal	关闭刀枪不入模式
getallweapons	获得所有武器
getinfiniteammo	无尽弹药
noclip	穿墙模式
noclip_off	关闭穿墙模式
getbullettime	充满子弹时间（慢动作）槽
showfps	显示画面刷新帧数
getpainkillers	获得8个止疼药PainKiller
jump10	跳得更高（设定为20或30则更高）
SetWoundedState	行走时如同受伤后的样子
SetNormalState	正常的行走

输入下列代码并回车可直接获得指定的物品：

GetBaseballbat	GetBeretta	GetBerettaDual	GetDualBeretta
GetDesertEagle	GetSawedShotgun	GetPumpShotgun	GetJackhammer
GetIngram	GetIngramDual	GetDualIngram	GetMP5
GetColtCommando	GetMolotov	GetGrenade	GetM79
GetSniper	GetHealth	GetPainkillers	GetBulletTime

输入下列代码并回车可直接跳入指定关卡，其中X为关卡名：

maxpayne_gamemode->gm_init(X);

关卡名列表如下：

startup_level	tutorial	part0_level1	part1_level1
part1_level1b	part1_level2	part1_level2b	part1_level3
part1_level3b	part1_level4	part1_level5	part1_level6
part2_level0	part2_level1	part2_level2	part2_level2b
part2_level3	part2_level4	part3_level1	part3_level2
part3_level2b	part3_level3	part3_level4	part3_level5
part3_level5b	part3_level6	part3_level7	end_combat

要想直接选用高难度级别，输入下列代码，重新开始游戏后就可选用各难度级别：

maxpayne_gamemode->gm_sendendofgamemessages( ).

如果使用命令行参数“-developerkeys”启动游戏（例：假如你的游戏安装目录是 D:\maxpayne，在视窗的“开始\运行”对话框中输入 D:\maxpayne\maxpayne.exe -developerkeys），进入游戏以后就可以按〖F11〗键，然后再用翻页键〖PgUp〗/〖PgDn〗切换主角，可以选用游戏中出现的所有人物，每个人物拥有的武器各不同。

〖测试：有效　PAGAN 提供　A〗

永恒传说奇幻水晶缘

在战斗中按住〖F1〗键同时按左侧行动栏中的攻击、魔法、物品、防御或逃跑键中的任一一键即可直接获得战斗胜利。

〖测试：有效　MAX 提供　C〗

三国立志传

装备克隆大法：先给某个人物买一个装备（武器、头盔、盔甲等）在物品栏备用。在战斗时，选中他，不断地更换装备，到行动力为1时，不要把装备放回自己的物品栏，而是交给别人。再看看那人的物品栏，哈哈！变成两个了吧！接着拿出一个，交给另一个人，呦！又变出两个来了！如此反复几次，很快就发财了！

〖测试：有效　MAX 提供　C〗

越南战争II特别任务
Vietnam 2: Special Assignment

游戏中按〖T〗键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

JohnWayne	刀枪不入模式
getsome	弹药全满
fullmetaljacket	护甲全满
didnthurt	生命全满
almighty	生命弹药全满及获得所有武器
onemanarmy	获得所有武器
rocknroll	无尽弹药
ghost	旁观模式
retreat	跳关

〖测试：NA　WING 提供　A〗

独立战争II
Independence War 2

用任何文本编辑器（如Notepad）打开游戏主安装目录中的 defaults.ini 文件，将其中的 developer_mode = 0 改为 developer_mode = 1。

用任何文本编辑器（如Notepad）打开游戏 configs 子目录中的 defaults.ini 文件，在文件末尾的秘技键设定区加上下列字符串：

```
[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT
```

存盘后启动游戏，游戏中则有下列功能键：

〖CTRL〗+〖ALT〗+〖I〗	刀枪不入
〖CTRL〗+〖ALT〗+〖X〗	消灭指定目标
〖CTRL〗+〖ALT〗+〖G〗	驾驶指定目标
〖CTRL〗+〖ALT〗+〖K〗	伤害自己

〖测试：有效　WING 提供　A〗

边境征战
Conquest: Frontier Wars

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车开启秘技功能（注意字母大小写）：

Give the sushi to Sean

此后在游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

A winner is you!	立即获胜

I am evil Homer　　[illegible]

spacebridge　　[illegible]

The Master Builders　　[illegible]

Your chicks for free　　[illegible]

The Ultimate Doom　　[illegible]

If they could see me now　　[illegible]

I'll rip out your optics　　[illegible]

I can see clearly now　　[illegible]

I want a ruse　　获得 Ore

Do you smell something?　　获得 Gas

The courage of the fearless crew　　获得 Crew

Some Great Reward　　所有奇迹加满

〖测试:有效　WING 提供　A〗

新仙剑奇侠传

赵灵儿版隐藏结局触发条件:

在灵儿生产后,圣姑会让李逍遥到屋后面的试炼窟拿36只傀儡虫,如果这个时候,玩家具有下述的所有物品,只要对着灵儿使用青龙碧血玉,就可以启动灵儿版的隐藏结局,下述物品均会消失。当您听到李逍遥在仙灵岛上偷看灵儿沐浴时的音乐后,并且屏幕上显示"赵灵儿熟睡的脸庞上洋溢着幸福的笑",就表示已经成功了。必备物品及16进制代码:

030C 青龙碧血玉	7B0D 木剑	120E 尸腐肉
130E 蝮蛇涎	140E 缚魂丝	170F 忘魂花
180E 紫罂粟	1B0E 醍醐香	1C0E 迷魂香
1D0E 蜂巢	270E 赤蝎粉	280E 毒龙砂
290E 化尸水	A70E 风灵符	A80F 雷灵符
A90E 水灵符	AA0E 火灵符	AB0E 土灵符
AC0E 天师符	750F 女娲石(7个)	0311 糖葫芦
EE0B 香袋	F10B 玉镯	F60B 金罡珠
F70B 五毒珠	F80B 寿葫芦	290C 绣花鞋
500C 丝衣	B40C 青丝巾	B70C 银钗
7F0D 仙女剑	830D 青锋剑	

林月如版隐藏结局触发条件:

触发时机:在一开始的梦境中没有遇到土妖;金钱必需为零

在灵儿生产后,圣姑会请李逍遥跑腿去试炼窟拿36只傀儡虫,如果这个时候,玩家符合触发条件,并且具有下述所有物品,只要调查林月如,就可以启动月如版隐藏结局,下述物品及酒神咒会消失。如果你看到屏幕发出光芒且显示"林月如冰冷的身躯似乎有着一丝暖意",就表示已经成功了。

200E 三尸蛊	210E 鹤顶红	220E 孔雀胆
230E 血海棠	240E 断肠草	250E 金蚕蛊
260E 无影毒	750E 雷火珠	760E 血玲珑
770E 吸星锁	780E 捆仙绳	D90E 梅花镖
DA0E 银针	DB0E 袖里剑	DC0E 无影神针
DD0E 透骨钉	3E0F 傀儡虫(66个)	770F 金蚕王(9个)
000C 灵心珠	010C 聚宝盆	020C 七彩玉灵芝
170D 长鞭	180D 九节鞭	190D 金蛇鞭
510D 风鸣刀	800D 越女剑	850D 玉女剑
860D 金童剑		

假如你没有上述物品,可以修改存盘文件获得(请备份存盘文件)。新仙剑物品地址在存盘文件中是从00002B30这一行开始的(推荐用UltraEdit32来打开和编辑文件),物品地址排列是从00002B3C开始,每个物品占2位,排列方法如下:

物品[illegible]2位[illegible]　　下一物品

XX XX 00 00 YY 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX XX

[illegible] XX XX代表物品[illegible],YY代表数量(最大不能超过99即十六进制的63),物品[illegible]12[illegible],[illegible]物品的记录需要20个[illegible]。

以下物品[illegible]:

B9 0B [illegible]
BA 0B [illegible]
BB 0B [illegible]
BC 0B [illegible]
BD 0B [illegible]
BE 0B [illegible]
BF 0B [illegible]

C1 0B [illegible]
C2 0B [illegible]
C3 0B [illegible]
C4 0B [illegible]
C5 0B [illegible]
C6 0B 芦苇漂
C7 0B [illegible]
C8 0B 金凤凰蛋壳
C9 0B [illegible]
CA 0B [illegible]
CB 0B 檀香
CC 0B 符纸
CD 0B 情书
CE 0B [illegible]
CF 0B [illegible]
D0 0B [illegible]
D1 0B [illegible]
D2 0B 忆如的鞋子
D3 0B [illegible]

EA 0B 短刀
EB 0B 护腕
EC 0B 铁护腕
ED 0B 竹笛
EE 0B 香袋
EF 0B 珍珠
F0 0B 念珠
F1 0B 玉镯
F2 0B 铜镜
F3 0B 八卦镜
F4 0B 豹牙手环
F5 0B 乾坤镜
F6 0B 金罡珠
F7 0B 五毒珠
F8 0B 寿葫芦
F9 0B 玉佛珠
FA 0B [illegible]
FB 0B 风灵珠
FC 0B 雷灵珠
FD 0B 水灵珠
FE 0B 火灵珠
FF 0B 土灵珠
00 0C 灵心珠
01 0C 聚宝盆
02 0C 七彩玉灵芝
03 0C 青龙碧血玉

1D 0C 草鞋
1E 0C 木鞋
1F 0C 铁履
21 0C 鹿皮靴
22 0C 疾风靴
23 0C 莲花靴
24 0C 虎皮靴
25 0C 龙鳞靴
26 0C 步云靴

27 0C [illegible]
28 0C [illegible]
29 0C [illegible]

4F 0C [illegible]
50 0C [illegible]
51 0C [illegible]
52 0C [illegible]
53 0C [illegible]
54 0C [illegible]
55 0C [illegible]
56 0C 铁鳞甲
57 0C 天师道袍
58 0C 精铁战甲
59 0C 金缕衣
5A 0C 鬼针胄
5B 0C 天蚕宝衣
5C 0C 青龙宝甲
5D 0C 白虎之铠
5E 0C 玄武战袍
5F 0C 朱雀战衣

81 0C 披风
82 0C 护肩
83 0C 武术披风
84 0C 护心镜
85 0C 霓虹羽衣
86 0C 菩提袈裟
87 0C 虎纹披风
88 0C 凤纹披风
89 0C 龙纹披风
8A 0C 圣灵披风

B3 0C 头巾
B4 0C 青丝巾
B5 0C 发饰
B6 0C 皮帽
B7 0C 银钗
B8 0C 翠玉金钗
B9 0C 珍珠冠
BA 0C 天师帽
BB 0C 凤凰羽毛
BC 0C 紫金冠
BD 0C 天蚕丝带
BE 0C 冲天冠

E5 0C 青蛇杖
E6 0C 鬼头杖
E7 0C [illegible]
E8 0C [illegible]

17 0D 长鞭
18 0D 九截鞭
19 0D 金蛇鞭

49 0D 短刀
4A 0D 大刀
4B 0D 柳叶刀
4C 0D 芙蓉刀
4D 0D 戒刀
4E 0D [illegible]
4F 0D 苗刀
50 0D 鬼牙刀
51 0D 凤鸣刀
52 0D 玄冥宝刀
53 0D [illegible]

7B 0D [illegible]
7C 0D [illegible]
7D 0D [illegible]
7E 0D [illegible]
7F 0D [illegible]
80 0D 越女剑
81 0D 双龙剑
82 0D [illegible]
83 0D 青锋剑
84 0D 龙泉剑
85 0D 玉女剑
86 0D 金童剑
87 0D 七星剑
88 0D [illegible]
89 0D 太极剑
8A 0D 纯阳剑
8B 0D [illegible]

10 0E 虫卵
11 0E 虫
12 0E 尸腐肉
13 0E 蝮蛇涎
14 0E 缚魂丝
15 0E 冰蚕虫
16 0E 火蚕虫
17 0E 忘魂花
18 0E 紫罂粟
19 0E [illegible]
1A 0E 碧血蚕
1B 0E 醍醐香
1C 0E 迷魂香
1D 0E 蜂巢
1E 0E [illegible]
1F 0E 爆烈虫
20 0E 三尸虫
21 0E 鹤顶红
22 0E 孔雀胆
23 0E 血海棠
24 0E 断肠草
25 0E 金蚕虫
26 0E 无影毒
27 0E 赤蝎粉
28 0E 毒龙砂
29 0E 化尸水
2A 0E [illegible]

75 0E 雷火珠
76 0E 血玲珑
77 0E 吸星锁
78 0E 捆仙绳

A7 0E 风灵符
A8 0E 雷灵符
A9 0E 水灵符
AA 0E 火灵符
AB 0E 土灵符
AC 0E 天师符
AD 0E 金刚符
AE 0E [illegible]
AF 0E 腾云符

D9 0E 梅花镖
DA 0E 银针
DB 0E 袖里剑
DC 0E 无影神针
DD 0E 透骨钉

3D 0F [illegible]
3E 0F 傀儡虫
3F 0F [illegible]
40 0F 驱魔香
41 0F 紫金葫芦
42 0F [illegible]
43 0F [illegible]

6F 0F [illegible]

70 0F 八仙石
71 0F 银杏子
72 0F [illegible]
73 0F 试炼果
74 0F 舍利子
75 0F 女娲石
76 0F [illegible]
77 0F [illegible]

69 10 雄黄
6A 10 糯米
6B 10 糯米糕
6C 10 雄黄酒
6D 10 盐巴
6E 10 净衣符
6F 10 灵心符
70 10 [illegible]
71 10 [illegible]
72 10 九阴散
73 10 [illegible]

9B 10 还魂香
9C 10 赎魂灯
9D 10 孟婆汤
9E 10 天香续命露

CD 10 鼠儿果
CE 10 还神丹
CF 10 龙涎草
D0 10 灵山仙芝
D1 10 雪莲子
D2 10 [illegible]
D3 10 天仙玉露

FF 10 [illegible]
00 11 [illegible]
01 11 酒
02 11 水果
03 11 糖葫芦
34 11 烧肉
05 11 蜂王蜜
06 11 [illegible]
07 11 神仙茶

31 11 止血草
32 11 [illegible]
33 11 [illegible]
34 11 观音符
35 11 金创药
36 11 [illegible]
37 11 [illegible]
38 11 紫菁玉蓉膏
39 11 [illegible]

新仙剑奇侠传隐藏结局懒人看法

进入游戏安装目录的Video子目录,把end_1.bik和end_2.bik文件名互换(例如先把end_1.bik改名为temp.bik,再把end_2.bik改名为end_1.bik),然后进游戏打到正常结局上演时,就能看到隐藏结局的动画。

〖测试:有效　MAX 提供　B〗

电玩点将榜

综合榜

名次	升降	游戏名	英文名	开发商/代理商(票数)
*1.	→	暗黑破坏神II毁灭之王	Diablo 2	Blizzard/奥美(2614)
*2.	↑	剑侠情缘外传:月影传说		西山居/金山(2176)
*3.	→	轩辕剑III外传:天之痕		大宇/育碧软件(1935)
*4.	↓	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美(1734)
*5.	↓	仙剑奇侠传		大宇(1688)
*6.	↑	FIFA足球2001	FIFA 2001	EA Sports/电子艺界(1426)
*7.	↓	半条命:反恐精英	Half-Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子(1370)
*8.	→	生化危机III复仇女神	Resident Evil 3	Capcom/育碧软件(1120)
9.	↑	帝国时代II	Age Of Empires 2	微软(1069)
*10.	↑	新仙剑奇侠传		大宇/中青旅创先(1015)
*11.	↓	石器时代	Stone Age	JSS/北京华义(985)
*12.	↑	黑与白	Black and White	Lionhead Studio/电子艺界(923)
*13.	↑	最终幻想VIII	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(814)
14.	↑	突袭	Sudden Strike	CDV Software(764)
*15.	↑	魔法门之英雄无敌III	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(591)
*16.	↓	三角洲特种部队III大地勇士	Delta Force 3:Land Warrior	NovaLogic/华彩(510)
*17.	↑	大航海时代IV		光荣/第三波(480)
18.	↑	三国志VIII		光荣(310)
*19.	↓	傲世三国	Fate Of The Dragon	奥世工作室/目标软件(270)
*20.	↓	赏金奇兵:西部通缉令	Desperados:Wanted Dead or Alive	Infograms/新天地(201)
*21.	↓	盟军敢死队:使命召唤	Commandos:Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(166)
*22.	↑	彩虹六号:雷霆战将		Red Storm/育碧软件(136)
*23.	↑	三国志VII		光荣/第三波(99)
*24.	↑	NBA职篮2001	NBA 2001	EA Sports/电子艺界(86)
*25.	↓	奥妮	Oni	Bungie/THQ/世纪雷神(75)
*26.	↓	异尘余生策略版:钢铁兄弟会	Fallout Tactics	Interplay/育碧软件(60)
*27.	↓	极品飞车:保时捷之旅	NFS:Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(55)
*28.	↓	雷神之锤III竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(46)
*29.	↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美/晶合(39)
*30.	↑	永远的伊苏II		Falcom/新天地(27)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

如果不是和《暗黑破坏神II毁灭之王》赶在同一个档期上市，《月影传说》很有可能会占上这期的榜首，众多玩家的点评说明了这款游戏的成功。与它相比，《新仙剑奇侠传》的境遇却很不乐观，虽然有前作的基础，但毕竟换汤不换药，漂亮的画面似乎也没能产生应有的吸引力，反让玩家迷失了方向，找不到了"仙剑"的意境！成败都在意料之中，这也就是大宇迟迟不敢推出"仙剑2"的原因！能够冲入前10名，想必已经是《新仙剑奇侠传》的最好成绩了。这回《大富翁V》仍然没能上榜，这也在意料之中，太大的改变往往有致命的危险，不管这种改变是好还是不好，不幸的是这一点正好应验在《大富翁V》身上。虽然迎合了网络潮流，但却完全没有了原作的精髓，大失人气也是必然的！但是话说回来，没有创新就不可能有发展，无论成功与失败，敢于尝试都是游戏人应有的精神！所以在痛骂的同时，也别忘了给他们些许鼓励。

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与，可以通过信件（明信片）、读者调查表和编辑部的电子信箱 reader@cgm.com.cn 投票。无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式：您最喜爱的四款游戏（中文或英文名称）

1.__________ 2 __________ 3 __________ 4 __________

点将榜投票地址：100037 北京 813 信箱

读 者 点 评

《剑侠情缘外传：月影传说》
情节老套，依然是一个男人闯江湖，几个 MM 相伴的模式，绘制大地图的不懂地理，天山下边竟然是海！！模仿"暗黑"过重，中国武术变成了西方 AD&D 的魔法。（山东 赵文祥）

让人觉得音乐比游戏好的游戏。（陕西 孙之恒）

扑朔迷离的剧情，迥然不同的多种结局，逼真细腻的画面，优美动听的主题曲，把我们带入了剑与侠的世界。（成都 程砾）

《新仙剑奇侠传》
我又哭了……（北京 韩恺文）

绚丽的动画、换汤不换药的剧情，难走的迷宫，除了音乐，我找不到老"仙剑"的感觉了，不知卖引路蜂的是否给狂徒小组塞了钱，否则土灵珠为什么不能脱离迷宫了？（陕西 方泽阳）

《黑与白》
我是上帝我怕谁?!（福建 陈文强）

我是神，我的地位是至高无上的。什么？有人敢不信奉我，Go! Baby，去把他的房子拆了！（江苏 韩伟）

我变成了恶魔，而我的宠物老虎却成了上帝??（武汉 夏丰）

《突袭》
寸土必争！（营口 周健）

没有采集，没有建造，没有人海战术，全靠玩家的指挥天才运筹帷幄，一款军事迷与游戏迷同享的大作！（天津 韩旭）

《大航海时代IV》
大炮一响，黄金万两！我终于明白为什么在那个时代到处都有从事海盗"职业"的人了。（吉林 李鹏）

《万王之王》
玩家：哈哈，我终于达到 20 级，获得英雄称号了！
记者：请问你是怎么获得这个称号的？
玩家：唉，说来真是辛苦，每天要杀小鸡五十只，杀兔子五十只，杀猪……
记者：#@%?&$**……我还以为是杀龙呢，真是英雄气短！
（武汉 尹豫）

《大富翁V》
大宇终于出垃圾了！可悲啊！（浙江 范鸿玮）

我觉得上网玩实在不错，进步是显而易见的，但缺点也是明显的，没有了回合制，自己玩根本没什么意思！（江苏 王权）

作为一款休闲游戏，竟然制作成了即时类型，真是无聊透顶，以前玩《大富翁》从不会出现 Game Over，而如今——唉，不提了，大宇的败笔啊！期待着《大富翁VI》！（上海 陶琛）

很好的游戏，网络对战乐趣更多，我喜欢这款游戏！
（山东 胡斌）

如果能加上单机多人模式，那它会是一个不错的作品，可惜……
（汕头 郑可铎）

青春年少的我此时才深深体会到——希望越大，失望越大！
（广西 王西俊）

这是在我的硬盘中存在时间最短的游戏，只有半个小时，其中近一半时间还是安装占用的，这哪里是游戏啊，纯粹是垃圾！
（河南 孙志华）

本期幸运读者

长春 刘佳易　长春 白雪原　大连 王海
云南 张娴　天津 刘强

笑傲江湖演义（二十七） www.xajh.com

江湖快报

笑傲江湖之华山论剑正式开通游戏服务器——"八月注册惊喜活动！"，"8月至尊精彩活动！"活动多多，好礼不断，让你在炎热夏季里一次清爽玩个够!!! 详情尽请登录访问华山论剑主页（http://hslj.xajh.com）！



笑傲江湖之华山论剑

江湖背景：

明朝中叶，天下居危，皇者昏庸，外寇肆虐。江湖也因此而纷乱四起。昔年英雄渐隐，青年才俊辈出。二十大门派之中，鱼龙混杂，正邪难分，变乱不断。新门派异军突起，逐鹿争锋。为免江湖浩劫，丁年七月，江湖各派掌门齐集华山，同誓盟约，共尊每月华山论剑之首为武林盟主。从此，江湖进入另一个时期，看似风平浪静，暗里却风起云涌，枭雄者暗藏奸谋，仁侠者常怀悲悯，天龙八部，世间百态，妖魔小丑齐争道，纷纷乱世谁是英雄？谁又可倚天拔剑，号令天下群雄四海归心，驱逐外侮，重振炎黄浩气？

二十大门派：

少　　林：我佛慈悲，普渡众生，往生极乐，南无阿弥陀佛！
武　　当：没有黑哪有白；没有正哪有邪，随缘而来乘风而去，清风入道我心扬！
丐　　帮：鞋儿破，帽儿破，身上的衣衫破——口唱莲花落，棒打天下狗。
全　　真：天罡北斗，神通在中，玄真之妙无穷！
五岳剑派：五岳巍然，剑气冲霄！
四川唐门：风无影，毒无形，蜀中唐门，天下暗器第一家！
大理段氏：帝候将相，江湖世家。六脉一阳，王者之风！
天　　山：射雕引弓塞外奔驰，白衣苗门。剑气总难消，儿女情长！
古　　墓：无情无义人，莫入我门！
名 捕 门：铁手无情，冷血追命！公门有道，除恶务尽！
桃 花 岛：桃花影落飞神剑，碧海潮生按玉箫，文采武功，奇绝天下！
大内锦衣卫：葵花在手，江山我有！
血　　河：幽冥地界，血色长河，红，是恶魔的血还是英雄的泪？
通 通 吃：金珠美女，武功美食，通通通吃！
玩偶山庄：天下为棋，人做子，玩偶江湖，玩偶天下！
日月神教：日月神教，文成武德，千秋万载，一统江湖！
权 力 帮：江山如画，英雄如弓，黑白两道，权倾天下！
五 毒 教：毒步武林，妙手回春，毒手药王，死生无算！
神 龙 教：千载之下，投有神龙，五龙令出，四海归依！
青 龙 会：天青如水，龙隐风雷，三教九流，传奇江湖！

江湖二十大门派，每周会举行一次掌门选举，由侠客投票产生。而游戏的每位侠客，只有神圣的一票！使用以后，直到再次注册游戏资格期间，都不会再有，所以，究竟要投给你心目中的哪位英雄？可要考虑好了哦！

做为掌门，除了要团结和管理门下弟子，还要注意进行门派建设，总舵投资。小心哦，对总舵的投资额度可会影响到本门总舵的存亡的！做的好，会有很多意想不到的收获，所有同门都会受益。做不好，或许连总舵都会丢去。到时候可就真是哭天无泪了。当然，如果掌门很厉害的话，说不定也会由自己门派的总舵开始打下一片天下，到那时，掌门可是那派的掌门了！

自建门派：

怎么？这二十个门派没一个喜欢的？不满意掌门的所作所为？山头太小，本大侠不想呆了怎么办？一个字，反！只要你有本事够大！

叛教，损失当然不可避免。不过，这也代表侠客成了自由人，有资格创建自己的门派了！在玩家自创的门派中，你可以命名本门不同侠客的名称，决定本门总舵的所在地点，选择本派掌门产生的制度——选举制或是禅让制。全门派都由你说了算，掌门也要你指定才可以！

只当掌门不过瘾，还可以杀上华山论剑台，争一争武林盟主的位置！是英雄不怕出身低，谁说小虾米不能成大器，我，就是最好的例子啦！

江湖兵器谱：

身为大侠，怎么能没有一件称头的兵器呢？在华山论剑中，有三个等级数百把不同的兵器可供玩家通过各种方式取得。

普通兵器是玩家一入江湖就可以拿到的，一级侠客自动装备本门的一级武器。随着等级的提升，玩家可以使用的本门武器级别也随之升高。如果是自建门派，门派中第一个得到本门中第一把未命名武器的侠客，还将获得此武器的命名权，要起个惊天地，泣鬼神的好名字？可要好好想想咯！

特别要注意的一点是，只要玩家满足一定条件，就可以对手中的本门武器进行开光。开光的武器没有级别限制，只要有能力，武器的级别就可以无限上涨，甚至最后有可能出现门派武器的级别比神兵利器还好用的情况，不过，要想达到这个境界，可就要看兵器上人的本领了。

一般特武，就是攻防系数高于普通兵器，而又低于神兵利器的特殊兵器。神兵利器则是江湖中极其难得一见的宝贝!!! 个江湖只有每件唯一的几把，是屠龙刀？倚天剑？还是圣火令？只有第一个得到的人才会知道啦！

神兵利器大多数情况下是通过完成任务才能得到，不过，也有例外，或许某天你走过一个人迹罕至的地界，冷不丁的打眼一看，山壁后面，那青光隐隐，寒气铮铮的是什么？上天眷顾老实人，张无忌那傻小子不就是运气好的不得了？我的运气也不错嘛！真不知道前世到底敲穿了几百几千个木鱼哪！

绝世奇招：

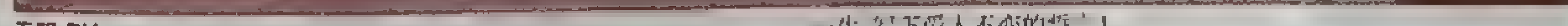
初入江湖，白刃相搏，晋升到大宗师级别，可就不能这么傻呼呼的比武了。一旦高级侠客通过江湖武林功大院的"三堂会审"，成为名在一方的高手，就有了资格修习本门至高无上的武功绝学——招法！而且成为门派掌门或武林盟主，则有机会能接触到更高深的武学!!!

每个门派都有自己特定的招法，成百上千。威力强大，和武器攻击，绝不在一个数量级上。各招法之间息息相关，生生相克，变化繁复，每个门派都有自己的绝活，而每个门派的招法又都有自己的克星，当然，还有无招胜有招，那可就要看你的悟性了！

江湖风光：

江湖大地图中，共有64个地点可供玩家自由移动。一身轻功，日行千里的感觉是什么样？在笑傲江湖之华山论剑中，你就能亲自体验！如果你看到眼前一花，一道人影闪过，呵呵，那就是一个侠客从你身边"飞"过去了！

在这64个地点中，除去聚阔井和江湖现有20大门派的总舵地点外，其他地点都有可能成为门派的总舵。但是每个地点只能有一个总舵存在，至于它会是成为哪个自建新门派的总舵，看谁能捷足先登?! 当然，如果权力帮不喜欢把总舵设在峨嵋金顶，而要去光明顶的话，只要在总舵建设上用点点手段，也是很有可能的事情哦！



无限PK：

笑傲江湖系列游戏的PK机制，向来是一种非常另类的特色，此中产生的激情和刺激活力的互动，是PK永远无法说清的魅力。《华山论剑》中内力条的使用，瞬间任意移动等功能的引入，将使得PK更为激烈。相比于回合制和半即时的机制，秒杀的立判生死更为惊心动魄。那是一种真正斗智斗力的较量——不论等级，不论地位，只要你有——智慧和技巧！同时，做为高手，玩家还可以约战其他玩家，到决斗地点一决生死，没有任何干扰的两个人的战争，绝对公平！风，起于青萍之末，刀剑寒光劈开独孤求败之境界！

而对于初入江湖的新手，华山论剑中的PK机制又表现出了一种体贴，为期24小时的PK执照，足够让玩家在游戏中倍受保护的成长起来。而如果有玩家故意进行连续的恶性PK，那么，就只好到监狱中先忏悔一下了。

血色柔情：

如果因为无限PK的存在，而认定《华山论剑》是一部没有人情味的网络游戏，那就大错特错了。喜怒哀乐，渗透到了游戏中的每一细微之处。险恶江湖中的柔情，更显凄美绝伦。

"一股暖流传来，我得救了，内力还涨了3万！"，"刀剑无眼，难免死伤。虽说为国为民，是侠之大者。但即便没有机会参与到什么轰轰烈烈的千秋大事中，解危济困，救死扶伤也是我辈侠义所为。岂能见死不救？"救人过程中不限数目的内力传输，正是对人性美好一面的考验。而你，身负重伤而得红颜相救，危难之时遇侠者倾囊相助，说不定，从此也就展开了一段感情传奇。

经过千辛万苦，终于打动了"她"的芳心，大喜日，穿戴整齐新人服饰，准备好八字庚贴，遍邀亲朋好友，到诸葛月老前交换戒指，钟爱一生，写下爱人不变的誓言！

江湖中，玩家还可以达成拜师、结拜一系列行为。遇到让你敬重佩服的人？一见倾心，死生之交？交流切磋武功心得？缘，可遇而不可求，现在就结伴行江湖！

如果厌倦了江湖中的打打杀杀，只想做个与世无争的闲人逸士，还可以金盆洗手。金盆洗手后的玩家不会受到PK，当然也不能PK其他玩家，可以在一种安全的状态下领略江湖的其他风貌。如果有一天，玩家受不了PK的诱惑，只要能破掉自己的封刀誓言，就可以再次重出江湖！

游戏中内嵌的门派论坛，新闻版，各种排行榜，使玩家无需再浏览主页，就能享受到整个游戏的所有内容，而强大的即时聊天功能和内容丰富方便的江湖QQ的使用，更让大家在激烈的比拼之余，得以轻松和好友交流，泡一壶茶，静看江湖风云。

华山论剑：

这个，当然就是游戏中最令人激动的情节了，顶级高手的梦想！每月1日凌晨时分，各大掌门云集华山论剑台上（当然都是高手中的高手），爆发夺冠大混战。谁可坚持到论剑结束，屹立不倒，谁便是武林盟主。不要小看这个盟主的称号哦，除了当选后列入笑傲江湖华山论剑英雄榜，让大名远扬外，还有丰厚的奖励呢。而且，据可靠消息，一年内的12位盟主，还将有机会进军笑傲江湖总部进行岁末大决战！

本文来自国内大型武侠文化图形MUD游戏网站"笑傲江湖"(http://www.xajh.com)玩家原创精华文库，故事情节源于该网站经典游戏"笑傲江湖之精忠报国"(http://game.xajh.com)之片断。



奥美电子重头出击

全国经销商支持名单 排名不分先后

经销商	电话	经销商	电话	经销商	电话
广州南软	020-87532791	青岛力邦	0532-3876907	陕西辉煌	028-7806666
广州骏网	020-87531488	济南长川	0531-8544748	西安日月	028-5522782
广州连邦	020-87545496	济南爱书人	0531-6025919	辽宁希望	024-23997363
广州思富特	020-87509952	天津津科	022-27387820	合肥连邦	0551-2817190
广州黑马	020-87531151	沈阳连邦	024-23921186	重庆连邦	023-63534357
北京连邦	010-62525338	大连华宇	0411-3640552	南宁连邦	0771-5323723
北京正普	010-82671133	大连连邦	0411-4509070	南宁赛乐氏	0771-2615226
北京晶合	010-82634105	大庆金银来	0459-6319892	南宁晶合	0771-2621521
北京育碟苑	010-82656587	哈尔滨瑞利	0451-6260102	南宁实凯	0771-2617729
北京万众合力	010-82627435	深圳连邦	0755-3220641	杭州美迪	0571-88271301
北京兴四方	010-82657868	成都连邦	028-2916888	杭州连邦	0571-88868419
北京里仁	010-62615307	成都兴四方	028-5406933	江苏连邦	025-3229923
北京树人	010-82657363	郑州连邦	0371-3944977	南京新高	025-4544417
北京圣比尔	010-62527962	郑州赛乐氏	0371-3973945	南京探路人	025-4812172
北京鸿达	010-68745755	武汉赛乐氏	027-87851116	南京苏四方	025-4547533
北京永兴四方	010-62632128	武汉连邦	027-87871204	福建连邦	0591-7811693
北京赛乐氏	010-62181434	武汉天问	027-87874577	福建中科讯	0591-3367199
北京碧海长风	010-62647066	昆明黑马	0871-5125105	厦门金科达	0592-2202012
上海连邦	021-63504116	昆明棒子	0871-5176860	兰州国磊	0931-8261784
上海茂立	021-63221565	昆明明星	0871-5176880		
上海赛乐氏	021-63508228	昆明威豪	0871-5124740		



DIABLO II
毁灭之王
BLIZZARD
www.aomeisoft.com



友立资讯

新增功能

- 全新改版的操作界面
- 120组网页模板
- 新增批处理功能
- 一次扫描多张相片,并自动分割储存
- 新增相片光盘目录打印功能
- 超值附增全景画面制作软件— COOL360
- 增加600个以上的精致模板、4000张影像图库
- 新增14组文字环绕效果及烙印、凹痕及边框等特殊效果
- 全新烟火、万花筒、魔方动画特效,给您惊奇影像效果

升级版适用对象

升级版仅适用于《我形我速》1.0、1.1、2.0、3.0及SE版升级

诚征全国代理商

6月全新改版上市
双CD 完整版¥48、升级版¥28
我形我速4

PHOTO硬派
Ulead PHOTOIMPACT 6 中文版
图像处理 硬派一出 网页设计 谁与争锋

- 一个步骤快速输出包含HTML文件及所有图像文件的完整网页,并有强大的图像优化功能,使网页能够快速显示
- 提供专业水准的图像绘图、填充、选取及遮罩工具
- 超大的二维、三维矢量文字及矢量绘图功能
- 独创百宝箱功能,内置多达60组以上的图像特效滤镜,轻松的为图像添加丰富的静态和动态效果
- 提供图像、绘图、网页、动画制作4合1的完整功能
- 独创的3个步骤快速制作各种美观实用的网页部件



首发价¥98
月15日后恢复原价¥800

北京天下华彩网络软件有限公司总经销
销售电话:(010)88096905
传　　真:(010)88096279

友立资讯股份有限公司
京市海淀区西三环北路100号金玉大厦801室 邮编100037
技术服务:(010)68727430 传　真:(010)68435944
销售电话:(010)68727436 网　址:www.ulead.com.cn
邮购电话:(010)68727431-112
E-mail: info@ulead.com.cn

SONY 制造:MS9 时尚随身听

文 /Monster　编辑 /Chance



（图 -01）

到上海作索尼的一个项目，借着工作便利我弄来了该公司最新的网络随身听 Network Walkman NW-MS9（以下简称 MS9）（图 -01）。

当大家看到这边文章时，MS9 应该已经可以从 www.sonystyle.com.cn 上面订购了。它是一款使用 SONY 拥有专利的 Memory Stick Magic Gate 为存储介质，采用 Mini Disc 声音编码方式录制歌曲的新型随身听。

MS9 的主体带有金属光泽，淡淡的银白色正是 SONY 惯用的颜色——不抢眼，但透着高雅时尚。外型设计让人不必看机身的“SONY”和 Walkman 标志就能够认出这是谁家的的产品（图 -02）。

（图 -02）

机身侧面配备有一个单行液晶屏幕，用于显示随身听的使用状态。屏幕背景的淡蓝色冷光灯加上周围藕荷色的点缀，使得单色机身避免了单调乏味的感觉（图 -03）。

MS9 由于采用 Memory Stick 做存储器，所以不必顾虑 MD 盘片的大小，因而比一般 MD 机要小很多，正好是 SONY 著名的 MD 播放器——R900 的一半。流线型设计使它握在手中特别舒服。

机身上面有专门的挂环，可以让爱美的女孩子方便地把它挂在胸前（图 -04）。重量仅 67 克（含电池和 Memory Stick），任何人都不会把它当作负累。有机会握一握 MS9，你就会发现，它的重量如此合适：太轻让人以为是塑料玩具，再重则会有沉甸甸的感觉。

（图 -03）

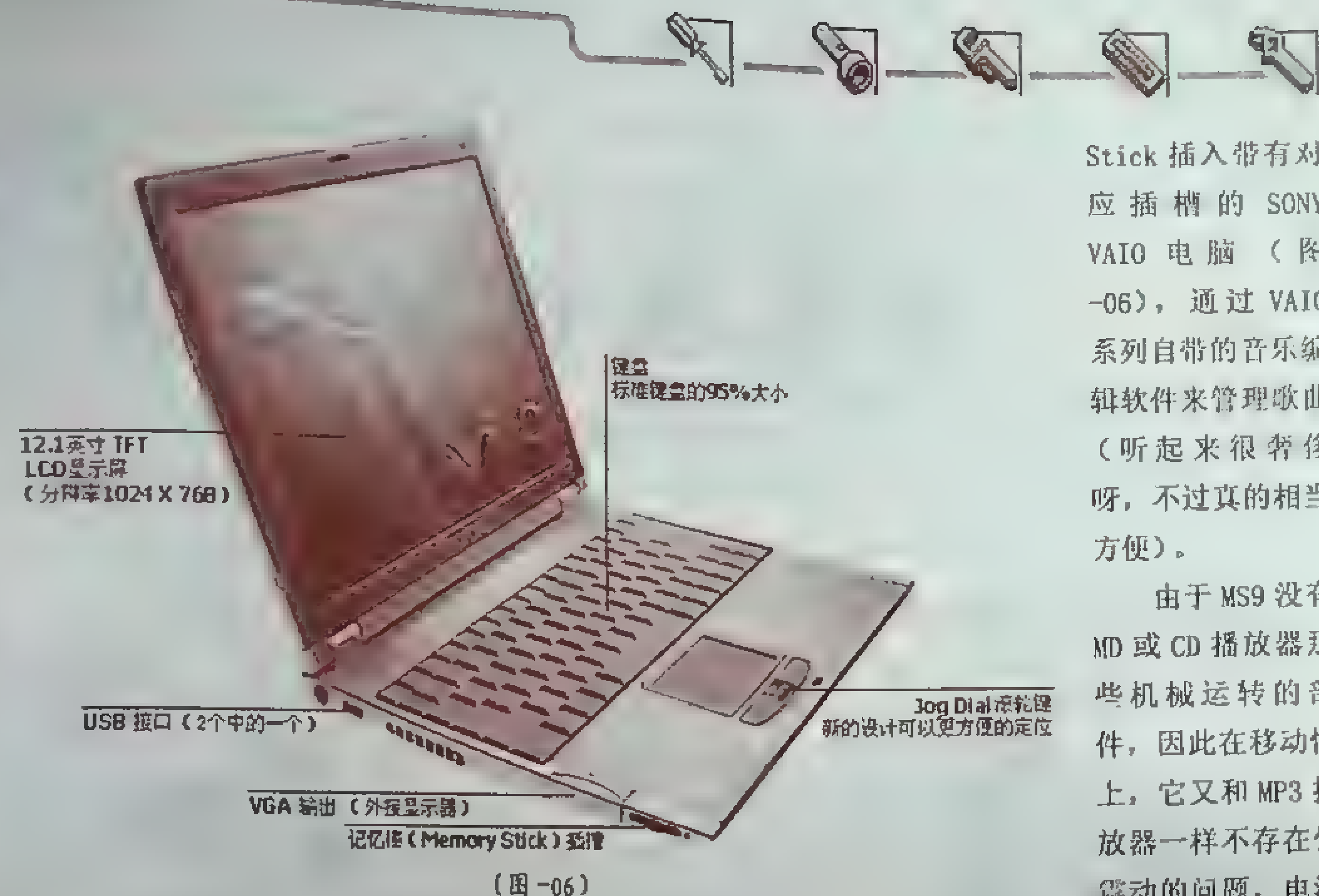
MS9 的各种按钮设计和做工都非常讲究，体现着日本电子产品一贯的精细作风，你在上面找不到任何粗糙的地方。机身的功能键不多，和传统 MD 播放器没有太大区别。它包含一个集成的控制键（包含音量调节）、状态显示、菜单、重低音和用于防止误操作的 Hold 开关。MS9 将播放、停止、前后选曲、快进 / 快退和菜单控制功能全集成到了一个功能键上（图 -05）。一开始使用有些不习惯，因为玩家必须要找准位置才能进行正确操作，但几次之后你很快就可以适应这种方式，就象 SONY 手机上那个著名的 5 向调节钮 Jog Dial 一样充满创意。音量调节分的很细致，共有 32 档，通常到 15 档左右就足以在街头聆听音乐了。

（图 -04）

状态显示按钮用于控制歌曲播放时液晶屏的显示方式，你可以在播放时间、曲名、播放列表和频谱显示模式间切换（经常用 Winamp 听 MP3 的玩家对这些选项都不会陌生）。

菜单按钮可以更改播放设定，它需要配合功能键使用。这包括：循环方式（不循环、全部循环、当前歌曲循环和随机循环）、音量（包含手动和预设两种，前者是我们刚提到的 32 档控制，后者则预设 5、10 和 15 三档以简化操作）、操作提示音开关（Beep）、背景灯开关、曲名显示语言（英 / 日，可惜没有中文）、日期和时间、删除歌曲、格式化和退出菜单。MS9 的重低音分为无、轻、重三档。

（图 -05）



（图 -06）

SONY 的这款随身听没有设置“关机”功能。当玩家停止播放后 5 秒钟，它会自动断电，按任意键则可以再次进入工作状态。

由于 MS9 的音乐需要经过电脑来进行传输，所以很多人开始会把 MS9 当作是 MP3 播放器。但 MS9 的音乐质量其实要比 MP3 格式强许多。首先，它采用的是 MD 压缩编码方式，这种格式不象 MP3 那样会消去很多所谓的“无用”频段声音信息，所以不是有损压缩；而且其默认采样率要比 MP3 的标准高很多，因此拥有超过 MP3 的音质自然不在话下。另外，SONY 为 MS9 附带的是 MDR-E838 泪滴式耳机，它采用 16mm 驱动单元，音质相当不错，特别是低音部分能够给人以强烈的冲击感，表现力很有层次感，听来没有高低音脱节的现象。这样的搭配非常适合听快节奏的流行或摇滚乐。

MS9 使用 SONY 的 MD 专用压缩技术 STRAC3 对歌曲进行编码。如果使用 132K 的采样率，64MB 的 Memory Stick 可以保存约 1 小时的歌曲。附带的 OpenMG Jukebox 2.0 软件能够将 CD 音乐以及从网络下载的 MP3、WMA 和 WAV 转换成 STRAC3，这使得 MS9 的音乐来源要比单纯从 CD 转录的 MD 机丰富很多；而且混录起来由于不需要光纤线缆，也比 MD 简单不少。

音乐文件的传输和编码时间上，MS9 集 MD 和 MP3 两家优势之大成，未来随软件升级，OpenMG 将支持更多的音乐格式，这赋予了 MS9 无限的扩展能力。

MS9 的存储载体 Memory Stick 能够提供音乐版权保护，因此得到了各大厂商的支持。它上面带有写保护开关可以防止用户误删除文件。MS9 传输歌曲有两种方式，一种是利用自带的 USB 连线从 MS9 机身的 B 类接口接到电脑的 USB 接口，然后用随机光盘的 OpenMG 软件传输歌曲；另一种是直接将 Memory Stick 插入带有对应插槽的 SONY VAIO 电脑（图 -06），通过 VAIO 系列自带的音乐编辑软件来管理歌曲（听起来很奢侈呀，不过真的相当方便）。

由于 MS9 没有 MD 或 CD 播放器那些机械运转的部件，因此在移动性上，它又和 MP3 播放器一样不存在怕震动的问题，电源寿命也比 MD 或 CD 播放器长。MS9 使用一节口香糖状的 1350mAh 镍氢充电电池（图 -07），正常情况下能够提供 10 小时以上的播放时间。

（图 -07）

当然，任何时尚数码产品都不是十全十美的，MS9 也不例外。

首先是耳机线的长度。E838 长约 1 米，这个长度正好够让玩家将 MS9 放进裤兜，但由于耳机没有线控，所以任何操作都必须把播放器拿出来才行；如果将 MS9 挂在脖子上，虽然可以随时控制，但这时的耳机线又显得过长，有点“高不成，低不就”的感觉。

其次是声音模式太少，只有 3 种重低音，而没有其他预设的均衡模式。

另外液晶屏用来显示歌名和歌手的宽度实在太窄，看全一首略长一点的歌名需要 15 秒左右，让人感觉很不耐烦。

最后，如果 MS9 能够带有调频收音功能就更好了。

总体来说，SONY Network Walkman NW-MS9 是一款相当出色的随身听，它集 MD 出色的音质、MP3 的便携抗震和 CD 机的片源丰富等优点于一体，相信可以迷倒不少数码爱好者。■

全能数码小宝贝

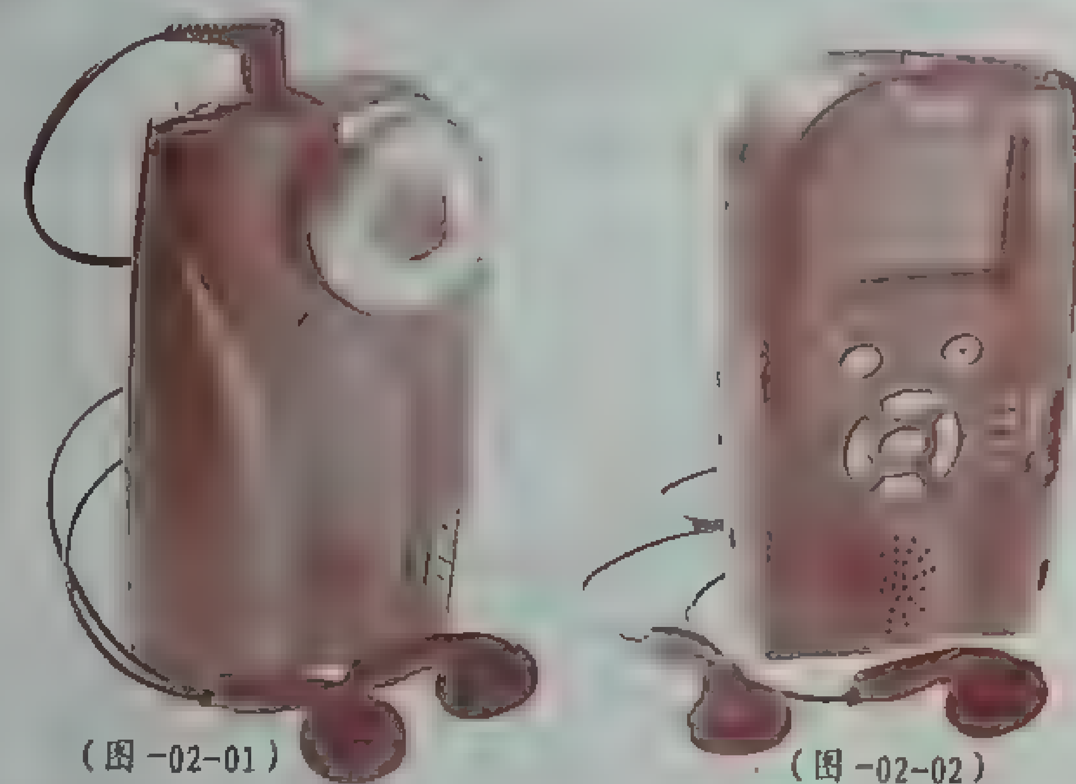
——柯达 MC3 便携多媒体机

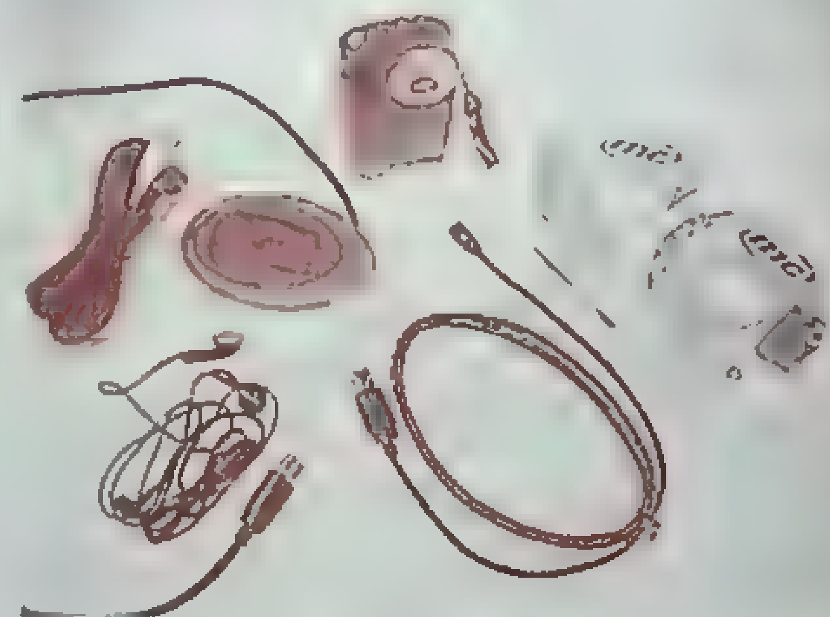
文 /Robert　编辑 /Chance

将数码摄像机、数码相机、数码录音机和MP3随身听结合在一起，然后推出全合一设备，算不上是多么伟大的发明。这在过去更象一个典型的日式鬼点子，这些外设有个共同点：都使用闪存作存储介质，自然拥有可以结合在一起的特质。这次真的又是日本人第一个拿出这样的产品，一个有相当大可能会大行其道、红透半边天的产品（图-01）。有时你不得不佩服我们这个临国的眼光和市场反应速度。


（图-01）

我说的是柯达 MC3 多媒体机（图-02-1、图 02-2）。在开始介绍前，有必要一起来见识一下 MC3 丰富的配件（图-03），它们包括 USB 线、AV 线、耳机、数据交换座、PC/MAC 驱动程序和应用工具光盘。

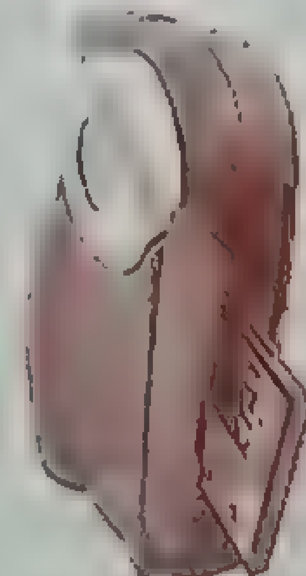

（图-02-01）　（图-02-02）

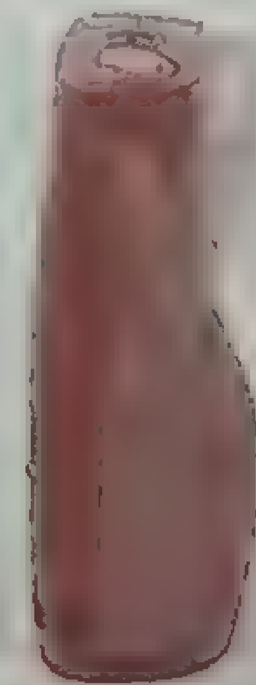

（图-03）

MC3 是柯达今年 4 月 1 号推出的（选择了一个奇怪的日子?!）。这是世界上第一台整合数码摄像机、数码相机、数码录音机和 MP3 随身听 4 大功能于一身的产品（最近有越来越多的厂商推出类似的跟风之作，比如华硕的“四合一数码群”）。它面对的用户群并非是专业影像工作者和超级音乐发烧友，而是对数码产品有广泛要求，但却不追求专业品质的普通玩家级用户。

这个群体希望自己的数码装备够炫、够酷，够全面。功能要容易使用，外形要诱人，而价格更要容易承受。大部分大中学生和 30 岁以下的新进白领属于这个范围。他们可以轻松地使用 MC3 与朋友分享录制的视频片段、图片和音乐。特别是这个时髦玩意采用 USB 接口，可以同时支持 PC 和 MAC 机，从一开始就具备了获得市场成功的一切必需条件（图-04）（图-05）。

MC3 的外形十分轻巧可爱，连上电池后的全重不过 198 克，便携性很强。活泼的包装设计使得人们立刻明白这个产品针对的客户是年轻一代（图-06）。最重要的是它的价格才不过 2,700 元（7 月北京市场价），还包含一张 16MB 的 CF 卡。这对于新潮一族而言，是处于可以接受的范围。试想春游时，你从书包里掏出一个 MC3，仅是周围那些羡慕的目光就足以赢回票款了，何况还有对你刮目相看的 MM 呢……呵呵。有些玩家对于 MC3 的塑胶外壳表示失望，认为应该使用更高档的铝镁合金，但这不仅会提高无谓的成本，而且还增加了重量，并不适合产品定位的低端市场（图-07）（图-08）。


（图-04：左侧插槽用来放置 CF 卡）


（图-05：握持位置设计合理舒适，还有挂绳孔）


（图-06：MC3 的包装设计富于动感活力）


（图-07：这里是相机快门、耳机插孔和音量调节按钮；


（图-08：底部的电池舱、三角架固定孔、USB 口和视频输出端子）

MC3 操作相当简单直观，即使是儿童都可以轻松上手。它共有 4 种操作模式：拍照、摄像、回放和 MP3 播放。在 MC3 背后有一个拨动式模式选择开关，可以很方便地在各模式间切换。同时还有 7 个按钮，你可以用它完成 MC3 所有的操作——诸如图片缩放、浏览、选歌等。产品的功能模块设置比较合理，扬声器和 LCD 显示屏在机器背面。扬声器是单声道，音质一般，但用来听录像中的声音够用了，想追求更好音质则必须使用耳机。LCD 的亮度偏弱，但基本满足需求，考虑到部分低档数码相机甚至没有 LCD，MC3 算是很贴心了。与柯达最新的数码相机 DX3500 和 DX3600 相似，MC3 使用一个漂亮的 USB 基座来与 PC 相连，避免了总是要到电脑后面去费劲地插拔 USB 线（图-09）（图-10）。

摄像模式时，文件以 MOV 格式保存，有[Good]和[Best]两种品质供选择。你可以用附赠的 ArcSoft 视频压缩软件将文件转化为 MPG 或 AVI 格式。我成功地用 MC3 拍摄了一些视频短片，无论直接在 MC3 上观看，还是传输到电脑观看，质量都不错。而且你更可以从视频片段中方便地截图。

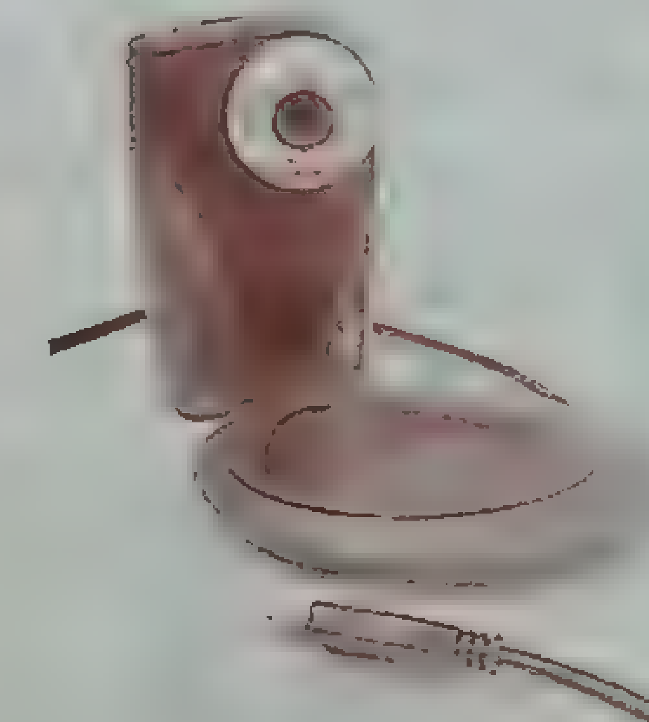
拍照模式下，16MB 的 CF 卡可以存储大约 160 张静态 VGA（640×480 象素）照片，利用 USB 基座能迅速传输到计算机上保存、修改或观看。特别值得一提的是幻灯功能。你可以选取一组照片，设定播放顺序和间隔时间，然后通过视频输出端子将 MC3 连接到电视机，就可以在电视上顺序将照片显示出来。因此 MC3 也可以作为一个简便的简报设备。

这种多用途数码设备最常遇到的问题就是存储空间不足。多媒体文件一般都相当耗用空间，我们发现 16MB 的 CF 卡确实不够用。要想真正发挥 MC3 的优势，建议至少再购买一张 64MB 的 CF 卡——好在 CF 卡最近降价幅度很大。

在 MP3 播放模式下，MC3 基本具备普通 MP3 播放器的全部功能。除乱序和重复播放外，它甚至还带有数字均衡器，提供爵士、古典和流行等多种效果。作为集成产品能实现这些功能，你不得不佩服柯达为消费者想得如此周到。MC3 支持 Windows 的浏览器拖放操作，你可以把它象一个驱动器那样来读写，传输歌曲非常方便。虽然 MC3 支持 6 种语言（英、法、日文、德、简 / 繁体中文），但仍然无法显示中文歌曲名，不能不说是一个遗憾。

MC3 针对的用户群是追求时尚的年轻人，但可以认为：在出外旅行时，有一台 MC3 陪伴，对于任何年龄的人而言，都是一件值得高兴的事。在光线充足的室外，拍摄的照片效果令人满意，但它并没有自动对焦系统，用起来稍微有点麻烦，而且你无法拍摄距离太近的物体。MP3 播放器相当令人满意，在室内不想用耳机，则可以外接音箱。以不到 3 千元的价格，柯达为我们提供了一款全功能的、趣味十足的时尚数码产品，如何用它来给生活增添更多乐趣，就看各位玩家怎样发挥自己的想象力啦！■


（图-09：MC3 操控键基本都在机身背面，可以利用它们完成所有操作）


（图-10：MC3 和 USB 基座。很遗憾，基座不具备充电功能，仅能用来做数据同步）

大肚能容，“刻”随主便

——日立 *DZ-MV100E* 数码摄像机

文 /Robert　编辑 /Chance

序　言

日立近日正式推出 DZ-MV100E，这是全球首款使用可擦写 DVD-RAM 做存储介质的数码摄像机（图 -01）。

（图 -01）

在进入正题之前，我想有必要和大家说说目前世界上可擦写 DVD 的市场现状。该市场共有 3 种标准存在，分别是 DVD-RAM、DVD-RW 和 DVD+RW。目前尚没有哪一种标准真正占据压倒性优势。这有些类似 VHS 录像带、CD、DVD 和数码随身听这些产品推广初期的状况，虽然标准最后一定会统一，但开始时总是有多种规格共存，并都试图证明自己的方案是最优的（毕竟家电行业的知名大企业太多了，谁也不服谁）。

在标准尚未统一前，消费者选择产品都会十分谨慎，生怕选择错误，最终导致售后服务和周边支持不足。从现在的情况看，诞生最早的 DVD-RAM 标准胜出的可能性略大，因此尽早、更多地推出实用性产品，就越容易获得更多大厂商支持，这是一个标准最终能否获胜的关键因素。

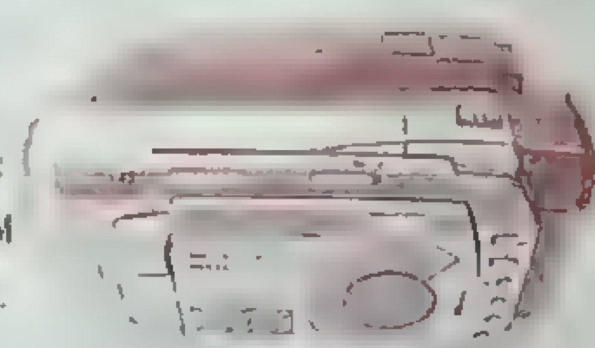
标准配置

标准的 DVD-RAM 容量是 9.4GB（双面存储，4.7GB/ 面）。DZ-MV100E 使用的是 8cm 的小 DVD-RAM 盘片，容量为 2.8GB（每面 1.4GB）。摄象机与 PC 之间的传输界面并不是 DV 上最常见的火线 IEEE1394，而是高速 USB 2.0。新 USB 标准的传输率为 11MB/s。我们在测试中从 DZ-MV100E 传输 182MB 视频和图片文件到 PC 上，共耗时 5 分钟，还是略慢了些，但在可以接受的范围内。

先来看看 DZ-MV100E 包装盒中都装了些什么宝贝：

日立 DZ-MV100E 数码摄像机（图 -02）：

1. 7.2V 可充电的锂离子电池；
2. 交流电源适配器 / 充电器；
3. 肩带红外遥控器（附两枚 5 号电池）；
4. AV 连接线；
5. 电源线；
6. 镜头盖和镜头盖绳；
7. 8cm DVD-RAM 盘一片；
8. PC 软件光盘（DVDCAM UDF 文档读取工具和友立 VideoStudio SE VR 4.0）；
9. USB 连线；
10. 使用手册。



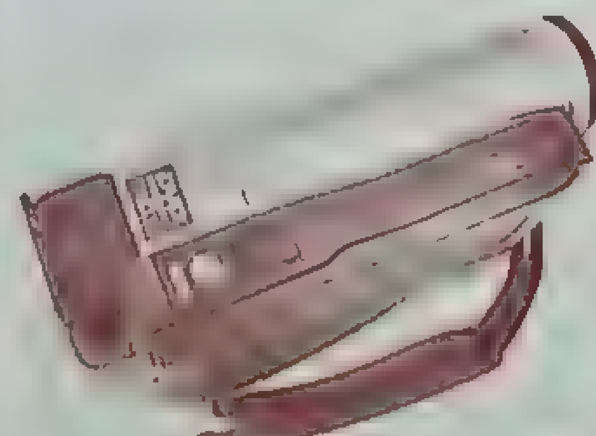
（图 -02：机身左侧可 270 度旋转的 3.5 英寸彩色液晶屏和大部分控制按钮，上方是拍照 / 摄影模式钮）

上述配置基本可以满足用户需求，但我们在实际试用后会推荐你最好再买一张 DVD-RAM 盘和另一颗锂电池。外出旅行时，你会发现即是 2.8GB 的 DVD-RAM 也无法充分记录那些快乐的时光，而一颗电池更只能支持 DZ-MV100E 工作 1.5 小时（图 -03）。



（图 -03：摄像机右侧面板较平坦，下面是 DVD-RAM 驱动器，采用弹盘方式，从后方出盘）

摄像有两种品质可选择：标准（352×480 象素的 MPEG-2，每秒约 3MB）和良好（NTSC 制式 704×480 象素，打开过扫描则为 720×480；PAL 制式 720×576 象素）。如果你使用 MPEG-1 Layer2 的音频格式，一张 DVD-RAM 大约可以保存两小时的[标准]视频或 1 小时的 [良好]视频。因此我们重复强调，建议您再买一张盘（图 -04）。



（图 -04：上方是光学 / 数字缩放按钮和相机快门）

便捷的操作

DZ-MV100E 大约重 8 百克，略沉了些。对于女士而言，长时间单手操作这家伙是个累活。体积上，它比市售的常见 DV8 摄像机略大，想再减小恐怕很难，因为这要受到 8cm DVD-RAM 驱动器的体积限制。使用时，你可以听到驱动器写盘的沙沙声，但很轻微。长时间拍摄后，我们并未感觉机身温度有什么明显变化，日立在散热方面处理得比较成功。

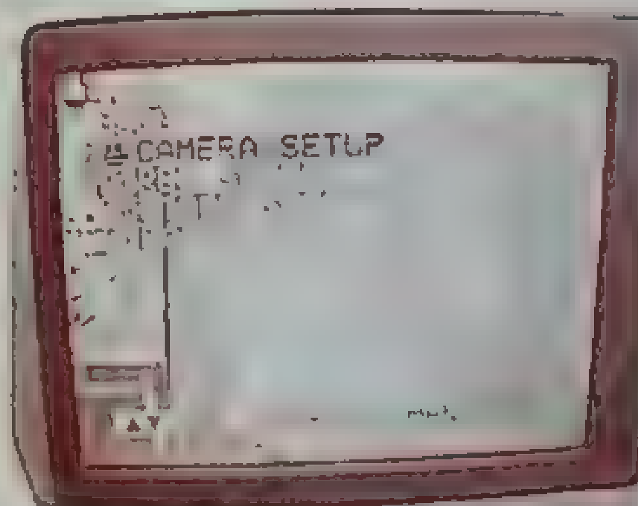


（图 -05：右手拇指最容易按到 3 个按钮分别是录像、电源和出盘）

（图 -06：除与 PC 交换数据外，遥控器可以完成所有功能）

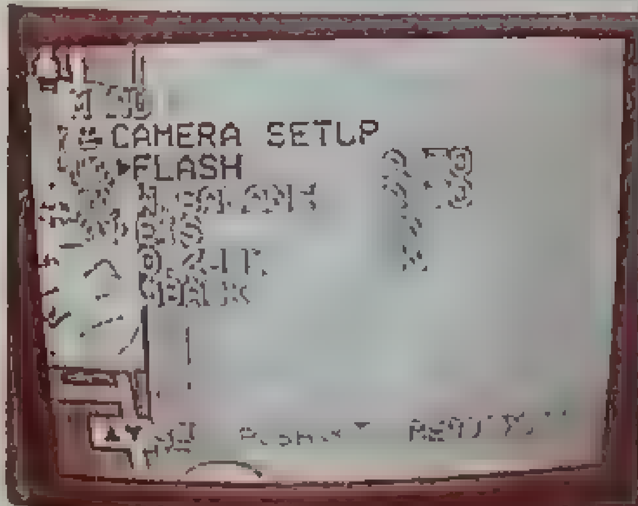
机身的按键位置设计比较合理，基本都集中在左侧和后方，方便右手握持和拇指操作。右侧没有按键，避免了录像时误按（图 -05）。

DZ-MV100E 的 CCD 只有 110 万象素，如果以数码相机的眼光看，它和动辄 330 万象素的产品差距不小。但其镜头焦距和缩放功能相当优秀，很好地弥补了 CCD 象素的不足。DZ-MV100E 在 12 倍光学缩放上，另提供了 4 倍数字缩放。就是说你可以在它上面实现 48 倍缩放，这是一个让人惊讶的数字。提醒您注意，它的电子图象稳定功能（EIS），我们建议只在拍照时使用，如果摄像时使用，会导致画面出现很多毛刺（图 -06）。



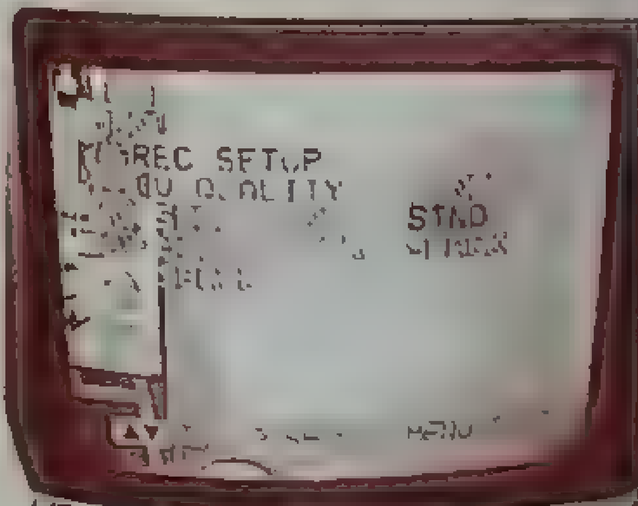
（图 -07：摄像时的 LCD，此时不可以进行菜单操作）

液晶屏旁边和下面，集中了大部分按钮，包括模式切换、视频和照片预览、整机功能设置。这里还有一个类似电脑 Reset 的键，可以将 DZ-MV100E 所有设置回复到出厂预设值。（图 -07）（图 -08）（图 -09）



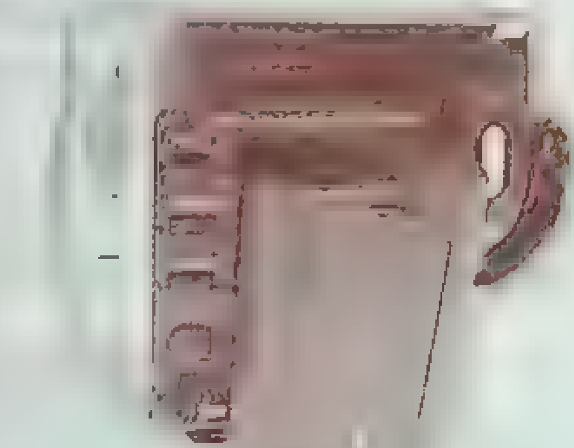
（图 -08：这里调整白平衡、数字缩放和 EIS 功能）

锂电池的两侧，还有一些比较重要的功能按钮。左侧是与摄像和拍照相关的设置钮，包括 AE 编程，利用它可以设置 DZ-MV100E 的工作模式。例如：运动模式（减少模糊现象）、沙地和雪地模式（防止曝光不足）、人像模式（对近物聚焦）和高光模式（防止曝光过度）等。这里还有曝光、焦距、菜单进入按钮和一个可以拨动的滚轮。在 LCD 屏合上时，你可以利用这个按钮结合滚轮进入菜单完成各种功能设置。



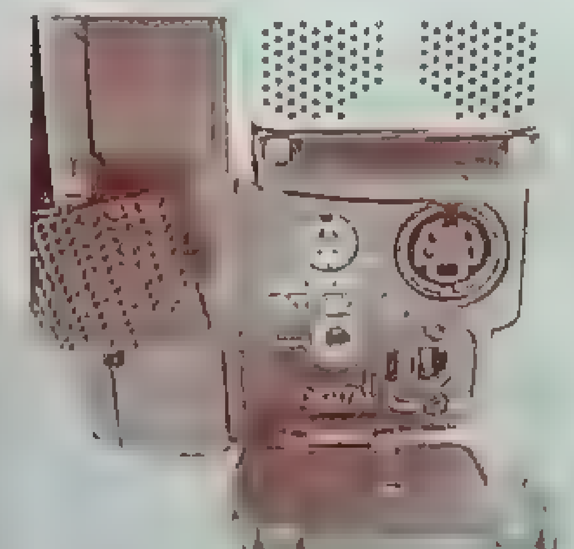
（图 -09：设置摄像品质：标准或良好）

电池右边是摄像、电源和弹盘按钮，电源和弹盘在操作时除了按下之外，还要做一个下推动作，这种设计避免了误触。一个发光二极管用以显示 DVD-RAM 工作状态（读、写和空闲）。你也许担心自己会在 DVD-RAM 写盘时误按弹盘按钮，我们测试过，这种担心是多余的：写盘时，弹盘按钮被锁定，不发生作用。（图 -10）（图 -11）



（图 -10：左侧 AE 编程、曝光、焦距、菜单按钮和功能滚轮）

DZ-MV100E 的锂电池充电很快，1.5 小时可以将原配 DZ-BP16 充满。如果您听从我们的建议另购了高容量的 DZ-BP28 电池——它在各种模式下，工作时间大约是标配电池的 2 倍——需要 3 小时充足它。充电器体积很小，只有电池一半大，同时具备电源适配器功能。

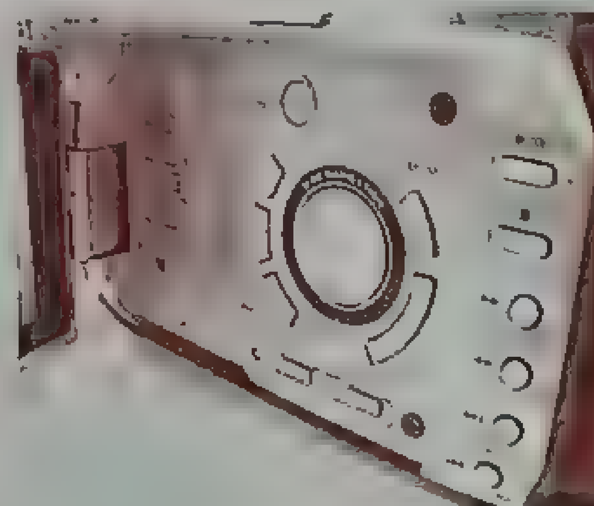


（图 -11：输出端子藏在很隐蔽的地方，打开机身前方麦克风下方印有日立标志的塑料小盖就可以找到它们）

如果你使用 DZ-MV100E 做照相机用，必须先将它从摄像模式切换到拍照模式，按一个按钮就可以搞定。MV100E 支持机身快门或遥控器拍照，很爽！相对于标准的数码相机来说，DZ-MV100E 存储空间简直太大了。一张盘可以保存 2 千张 1280×980 象素的高品质 JPEG 照片！！另外值得一提是：DZ-MV100E 配备了闪光灯，这在数码摄像机中不多见！闪光灯的模式只有开、关、自动 3 种，但由于和镜头比较接近，所以拍摄效果十分好。



（图 -12：LCD 屏有 200 像素，取景器有 180 像素）



（图 -13：除 LCD 亮度调整外，其他功能都可以在遥控器上找到）



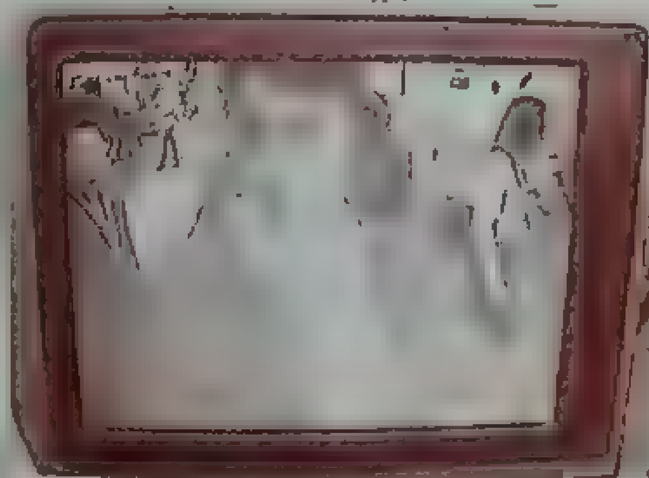
摄像很简单，放进盘，等初始化完成，将模式设置为摄像，再按录象钮就可以。如果使用 3.5 英寸液晶屏作监视器，你可以随时掌握拍摄状况。比较省电的办法是使用光学取景器 DZ-MV100E 取景器带有屈光度调节，对近视的用户非常友好。在标准和良好这两种拍摄模式之间如何取舍，是个让人为难的问题。该偏重时间还是品质呢？我们的测试显示，一般情况下标准品质能够提供满意的视觉效果；但如果你拍摄大范围动态画面或经常突然抓拍，使用良好品质就很有必要——否则画面上会出现讨厌的小色块。(图 -12)(图 -13)

友好的后期处理

无论选择哪种拍摄模式，你都可以在光盘导航（Disc Navigation）模式下预览、编辑、删除、分割或合并已存储的视频片段。如果将 MV100E 外接在电视上，那么利用遥控器来进行视频编辑是一件很惬意的事情。预览模式下，照片和视频片段以缩略图显示，按下 Enter 键就可以观看。预览使你可以在大堆视频和照片中迅速选出所需部分，这是磁带摄像机不可能具备的功能。视频片段的删除很简单，象在 Windows 资源管理器删除文件一样。DZ-MV100E 的编辑功能很强大，包括淡入淡出、黑白场和字幕。视频分割 / 和并也非常方便，操作与 PC 上同类软件相似。试用中，我们几乎没有说明书就完成了这些步骤，易用性相当强。(图 -14)(图 -15)(图-16)(图 -17)



(图 -14：预览模式，很象电脑的图片浏览软件)



(图 -15：LCD 显示的视频效果)



(图 -16：机器底部的三角架的固定孔)

DZ-MV100E 可以与 PC 很好地协同工作，在接好连线后，驱动程序 UDF InstantRead 把它变成 Windows 下的一个标准驱动器，你可以利用资源管理器来存取摄像机。需要注意的是，在安装驱动程序之前，如果您电脑上已有其他 CD-RW 设备一定要禁用，否则会发生冲突。比较遗憾的是，DZ-MV100E 的驱动目前只支持 Windows98 和 Windows Me，不支持 Win 95/2000/，这使它的应用平台受到一定限制。DZ-MV100E 拍摄的文件是 MPEG-2 格式，所以必须用 DVD 播放软件（如 PowerDVD 和 WinDVD）才能观看。你也可以利用一些工具将 MPEG-2 转换为 VCD 的 MPEG-1 格式，这样就能够被大多数媒体播放器调用，但品质会有所下降。(图 -18)(图 -19)



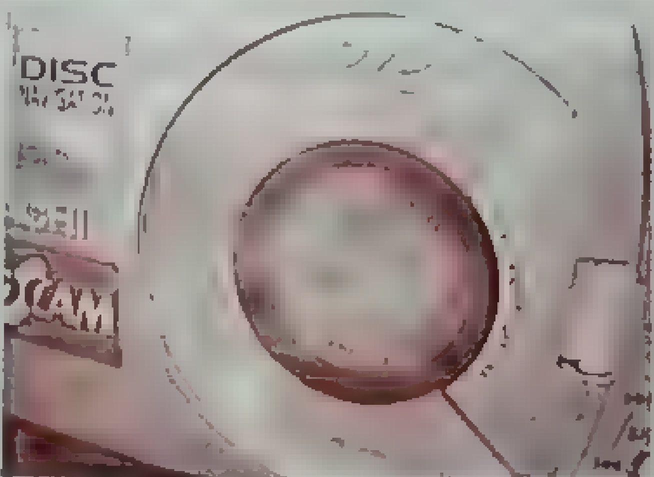
(图 -17 DVD-RAM 盘片外面有透明硬壳，从中将盘片取出，可以直接在兼容 DVD RAM v2.1 标准的 DVD 驱动器中读取，省去 USB 传输的麻烦)

尾　声

DZ-MV100E 作为全球首款使用 DVD-RAM 做存储介质的数码摄象机，它的价格不低，大约要 4 万人民币。我们也并不期待您读过这篇文章后就会立刻购买它。虽然它的 CCD 仅 110 万像素，只能算入门级 DV，但您无法忽视它所具有的划时代意义，其先进性主要体现在这几个方面：超大的存储容量；浏览编辑具备传统磁带 DV 无法比拟的快捷性；与 PC 交换数据高速方便。



(图 -18：DVD-RAM 盘是这样插进去的)



(图 -19：LCD 背后还有一个小型液晶屏显示工作状态)

DZ-MV100E 提供 6MB/s 的数据传输率，这是目前品质最高的 DV。如果 PC 安装有兼容的 DVD 驱动器，它绝对是你的 DV 最佳选择。如果可以直接将盘片放进 DVD 驱动器读取，它配套的 USB 2.0 传输线是否比 IEEE1394 慢很多就不那么重要了。日立已经推出了 PC 用 DVD-RAM 驱动器 GF-2000 和 2050 以及支持 DVD-RAM 的 DVD-ROM 驱动器 GD-7500，相信市场上此类产品会越来越多。

想象一下，你拍摄的作品可以不经任何转换，直接在 PC 上播放——甚至在不远的未来还可以在家用 DVD 机播放——这是多么令人激动的技术进步！DV 摄象和播放设备的格式统一其意义非同凡响。

DZ-MV100E 和任何首款产品一样并非完美，重要的是它所具有的独创性。你可以不拥有它，但不可以不了解它。■



美观实用两相宜

——ADI MicroScan I600 液晶显示器

文 /Pyros　编辑 /Chance

杂志以前曾简要报道过 ADI 诚洲科技今年推出的两款 LCD 显示器：600 系列之 A600 和 I600（图 -01）。本月编辑部拿到了后者的试用样品。



(图 -01)

I600 是一款 15 英寸的超薄真彩 TFT 液晶显示器（图 -02）。其建议最佳分辨率为 1024×768@75Hz。由于成像显示原理和传统的 CRT 显示器不同，对于 LCD 而言，刷新率的高低并不是一个很重要的指标，一般在 60Hz 以上即可（诸如联想正在推广的 P4 套装电脑，其 LCD 的刷新率就仅为 60Hz）。它的显示面积为 304.1×228.1mm，接近 17 英寸 CRT 显示器的实际可视范围。



(图 -02)

I600 的视角为 120 度（水平和 85 度（垂直），作为面向家庭用户的产品，基本可以满足需求。扫描频率为水平 31.25~60.24KHz，垂直 56~75Hz。要注意的是，在非建议分辨率下使用任何 LCD 显示器，图象效果都会打个折扣。笔者在 DOS 下用 Ghost 制作硬盘镜像，屏幕为 640×480@70Hz 的分辨率，字体就显得相当模糊，不够锐利。

I600 视频带宽 80MHz，支持显示 262,144 种颜色。它的亮度为 200cd/m2，对比度 250:1。这两项指标从来都是 LCD 和 CRT 相比，较弱的项目。具体到 I600，该指标也只能算中庸之作，一般家庭使用倒是能够满足需求。

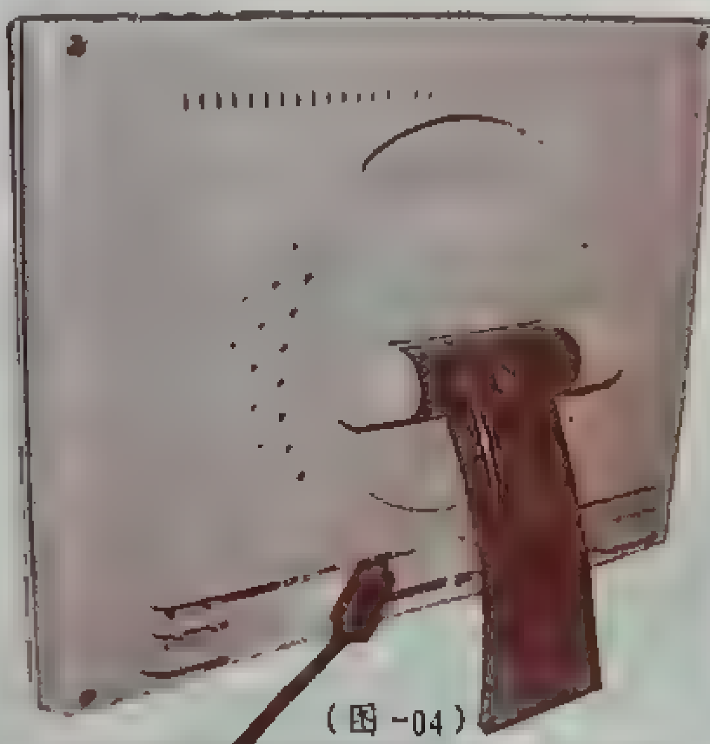


(图 -03：顶部的 4 个白色按钮包括了所有常用的显示器调教项目)

显示器的控制按钮设在顶部，操控起来蛮方便。Auto 模式会自动选择最佳显示效果和图象位置，非常适合非专业用户使用（图 -03）。I600 的 OSD 菜单可以调整亮度、对比度、颜色、水平 / 垂直位置、语言和恢复出厂设置。很遗憾的是，这款产自国内苏州的显示器，菜单中也没能提供中文界面。

I600 的输入连接采用标准 15 针 D 型接口——玩家不必担心它搞什么 DVI 之类的插头令人难堪——保证最大限度的兼容你现有的显卡。

功耗 22.2W（最大）使得夏季即使长时间运行，I600 也不会产生太多热量，但 ADI 还是在背面为 LCD 准备了充分的散热孔（图 -04）。净重 4.5Kg，背面还提供凹把供手提之用，设计很友好。



(图 -04)

在试用过程中，I600 的造型给我留下很好的印象，它一改电脑产品常见的技术气息，在实用之外，很重视兼顾美观高雅。摆放在桌面上，如同一个像框般大方得体。和我们上月介绍的 LG 575LE 液晶显示器相比，I600 价格高出 1 千元（4,999 元），但换来的性能提高还是物有所值。它的响应时间明显低于 575LE，这在运行诸如《QUAKEIII》等高速游戏时体会最深。

另外，有点遗憾的是这台样品 I600 屏幕上有死点（无论如何也不发光的点）。考虑到 ADI 承诺在购买后一段时间内，免费为有死点显示器的用户更换机器，相信其售后服务还是有保证的。

虽然 I600 和多数 LCD 一样并不适合纯游戏玩家使用，但空间占用小、发热低、无辐射等特色还是相当适合家庭用户选购。最后说一句，I600 通过了最严格的 TC099 质量认证。■

两款最新CD光驱试用

——美达PS和SONY GIII CD光驱

文/Titanium 编辑/Chance

不知道这个夏天，新装机用户中还有多少人会继续执着地选择CD-ROM驱动器。虽然DVD数据盘在国内至今未普及，但DVD驱动器却随着不断大幅降价，走入了越来越多玩家的机箱。这个状况使得CD光驱厂家在推出一款新产品时，愈发难以找到市场卖点，而编辑部本月收到的两款光驱，可说是其中少数成绩斐然的佼佼者。

美达PS 50×CD-ROM

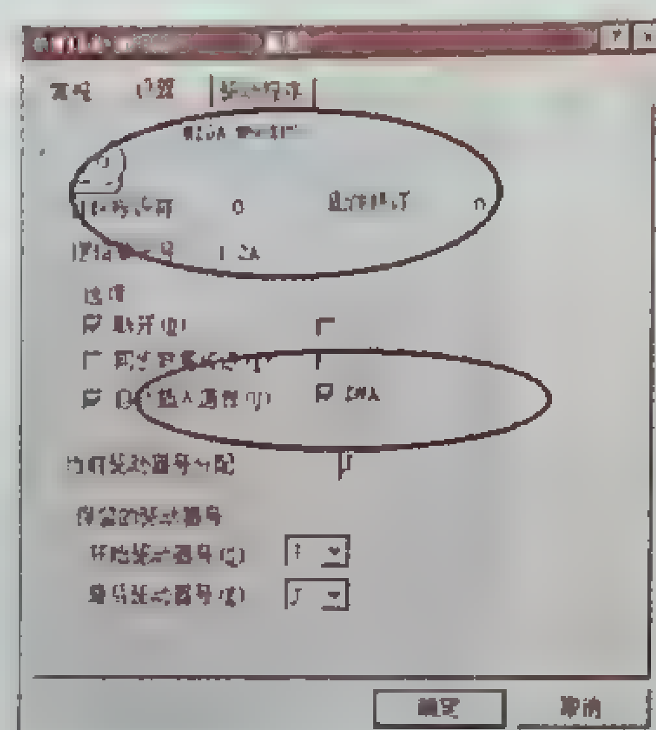
美达光驱在用户中的口碑一直不错，这款50倍速的PS光驱更是“兵马未动，粮草先行”，早早便作足了宣传攻势。它重点提及的“针对PS游戏优化”包含以下几个方面，Firmware固件内置PS游戏解码引擎；多轨影音数据混合抓取（游戏专用）；高达32倍速的数码无音爆抓音轨；自适应高速读取平衡系统（图-01）。

（图-01）

美达PS光驱外型设计中规中矩，面板包含CD耳机插孔、音量调节滚轮、掉电退盘孔、LED发光二极管、播放和停止/弹出按钮。盘舱面板印着醒目的“PS”字样，标明了它针对PS游戏优化的特性（图-02）。

（图-02）

美达PS采用IDE接口，支持UDMA33，所以我们把它接在一套Intel 440BX的系统上。打开DMA模式支持后，系统显示其固件版本号为1.2A（图-03）。

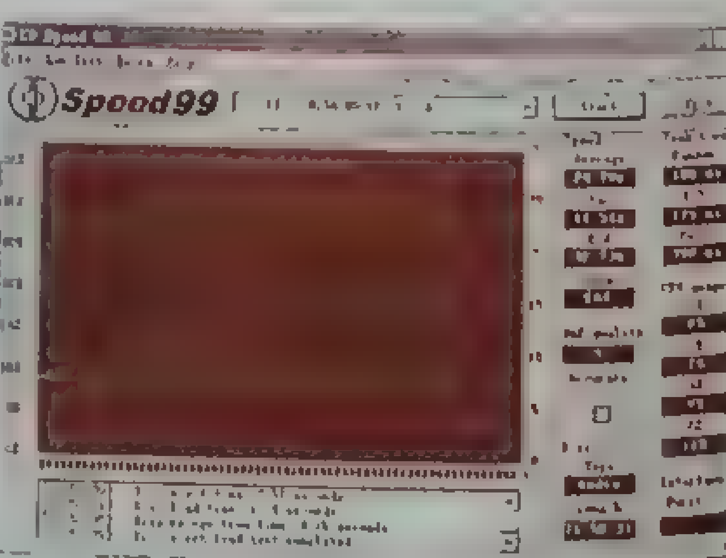


（图-03）

以一张650MB容量的数据光盘测试，在CD-Speed 99下，美达PS表现不错。光驱以22倍速启动，以近50倍速结束读取，期间平均速率近38倍速，运行模式为CAV恒定角速度读取（图-04）。

（图-04）

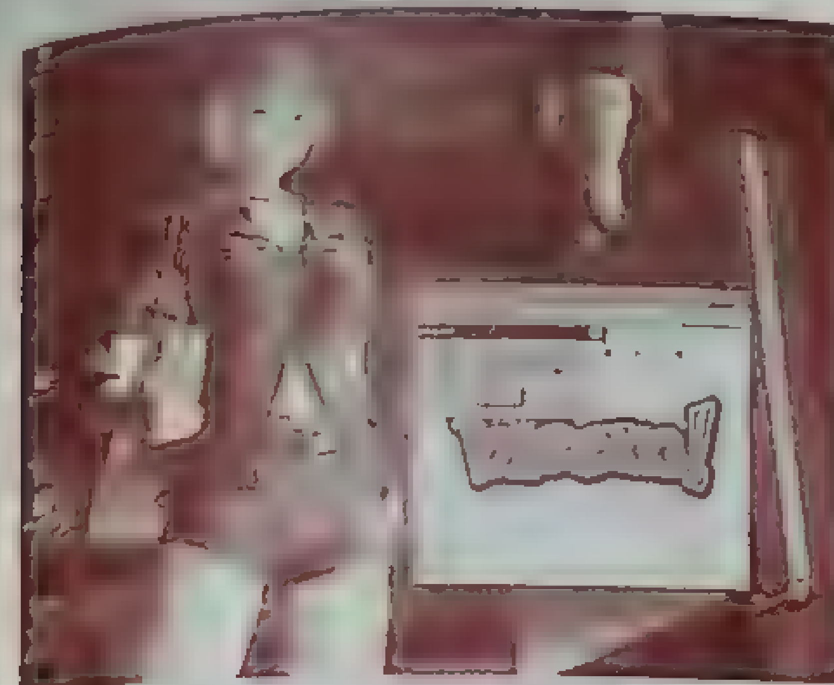
号称可以达到32×抓音轨的美达PS，这方面能力确实出众（图-05）。抓取74分钟的音乐CD，以14.5倍速起始，以32倍速结束。如此成绩很是难得。



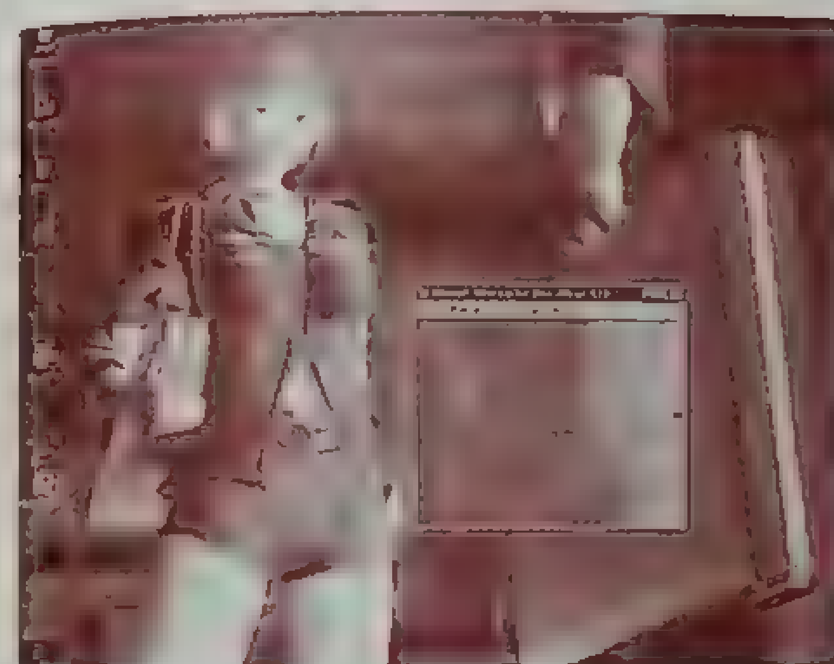
（图-05）

美达PS采用MT1198AE主控芯片，据说里面对PS游戏做了电路优化，可惜无从查证只能姑妄听之。

在包装盒中，美达附赠了一张Bleem! v1.5B的PS模拟器光盘。我查看了一下，和海外零售的Bleem!原版盘一样，也是加密Key CD（图-06）。笔者用Bleem!在电脑上玩了一会PS大作《寄生前夜》。第一印象是美达这款光驱玩PS游戏，没感觉和其他光驱有什么不同，如果硬要说特色，似乎在读取动画时，比它牌播放更流畅点——但也不排除是错觉（图-07）。



（图-06）

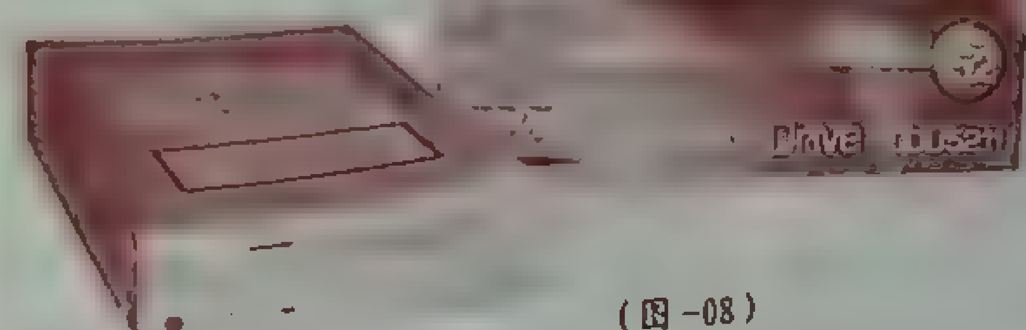


（图-07：桌面下以窗口模式运行的PS游戏）

该怎样评价美达PS光驱呢？首先作为CD-ROM驱动器，它的品质值得你购买，高效率的读盘速度和出众的音轨抓取能力足以满足用户的日常需求。其次，附赠的PS模拟器Bleem!使得整套产品更为超值（原版Bleem!近40美元）。要注意的是，抛开模拟器不谈，光驱本身对PS游戏的增效并不明显，不要对其有过高期待。最后，388元的售价使它的亲合力稍有下降。

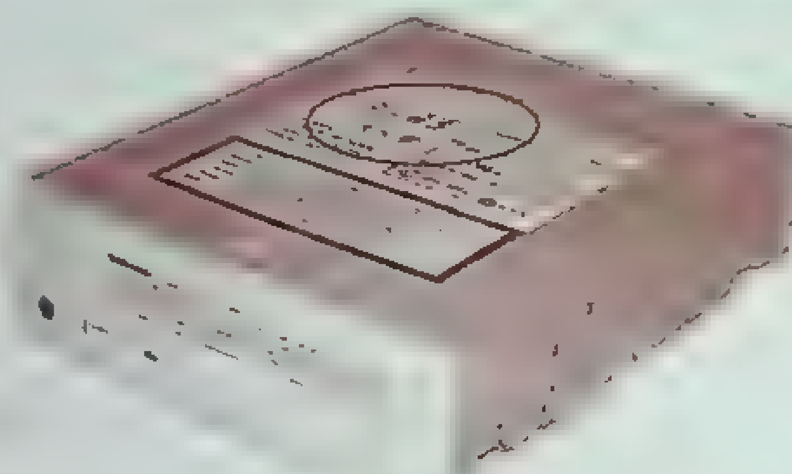
SONY CDU5211 GIII

SONY的光储产品在本刊已不止露面一次了，无论是CD或DVD驱动器，即使不算同类中的极品，但至少都是质量上乘的“信的过”产品。数月前我们曾测试过SONY CDU5211驱动器，它的副编号为G2。本月编辑部收到了它的最新改进型GIII（图-08）。



（图-08）

GIII的外形很让我困惑——和G2一模一样，除了机身背封上的出厂日期标明2001年8月外，其他各类编号都无法使人迅速区分两者的异同（图-09）。

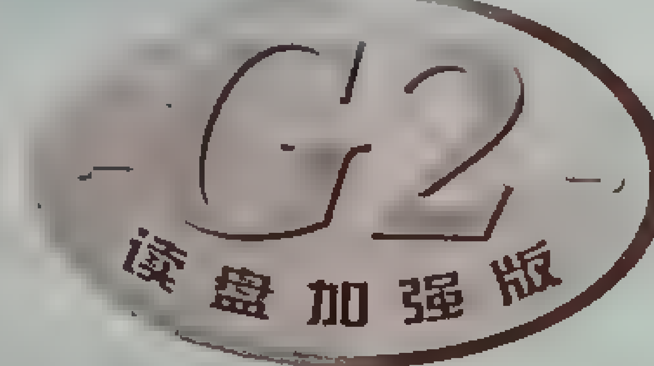


（图-09：笔者为了防止混淆，不得不在光驱标签上写个G3做标识）

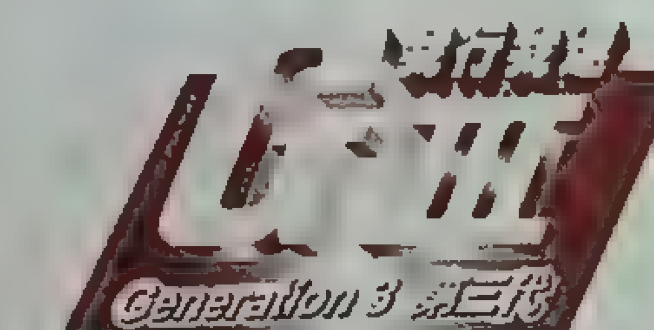
在测试部分，GIII的表现和G2几乎相同，我们这里就不再重复那些只有微小差别的结果列表了，读者可以参考以前的资料以获得感性认识。这里只简单介绍GIII的一些背景和新特色。

按厂家的说法，GIII将是SONY最后一款CD-ROM驱动器，中文名称“我行我速”版。GIII内置智能自适应功能，驱动器根据光盘种类及质量不同，自动选择CAV或CLV模式来调整读取速度，以获得最好的效果。也就是说，复制大型文件和用GIII听CD时，驱动器内部运做方式会自动调整。

GIII采用了平滑调速功能以获得更出色的读取能力和可靠性。它支持40×~52×提速功能，通过按键即可调整出不同的读取速度。这有助于应付市面上良莠不齐的光盘，有效降低光驱震动和发热量，延长使用寿命。GIII的固件包含有各类光盘的特性代码，配合“我行我速”，使得其读盘能力大幅度增强。



（图-10）



（图-11）

SONY GIII使用独有的光碟平衡系统SAS（Sony Advanced Spindle先进转轴）。此系统可以解决表面不均匀的劣质盘片运转时的震动问题，确保光碟高速旋转时仍保持良好的可读性。GIII的防尘保护功能很强，即使在恶劣的工作环境下仍能保持内部空间尽可能的无尘。

编辑部在试用时发现，同样读取普通数据碟，GIII的震动和噪声都小于上文的美达PS光驱，可见其品质不凡。如果您在近期购买GIII，除了可以参加SONY代理七喜公司举办的刮卡赢大奖活动外，还可以获赠正版《金庸群侠传Online》网络游戏一套，并送150点游戏点数。比较麻烦的是，最近市场出现了一大批G2和GIII的仿冒产品，不过您在购买时只要认准外包装上的G2（图-10）和GIII（图-11）标记就可以了。■

GBA 模拟器快报

——暨 DreamGBA 作者李可文独家访谈

文 /Monster　编辑 /Chance

上海正在下雨，最近几乎都看不到太阳，这让习惯了北方气候的我感觉异常压抑。不过希望大家看这篇文章时的心情能够比这气候让人愉快些。

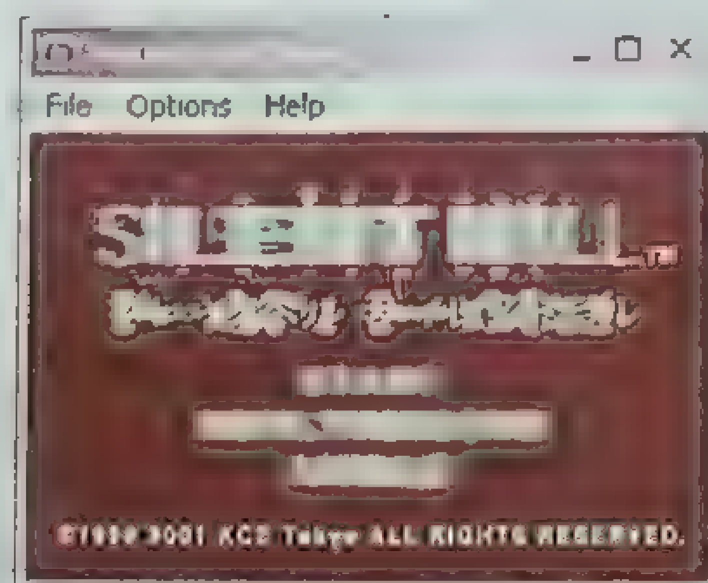
言归正传，今天的主题是最近一直很热门的 GBA。自从 DC 开发热潮随着世嘉停止生产 Dreamcast 而降温，CPS2 ROM 加密算法被成功破解之后，模拟器世界就再也没有什么可以期盼的事情了。所有你能够想象得到的经典游戏几乎都被模拟出来，目前唯一能够让人感觉兴奋的恐怕就只有 GBA 模拟器开发了。

近日，随着相关资源的普及，开发 GBA 模拟器的过程开始变得容易一些了，各种模拟器就像当初开发任天堂 8 位机和 Gameboy 模拟器那样时常发布和更新。今天就让我们来看看最近比较热门的一些 GBA 模拟器。

首先是 Boycott Advance（图 -01）。这个模拟器由一个 7 人小组联合开发，使用 C 语言编写，目前最新版本是 0.21b。Boycott Advance 并不是 Freeware（免费软件），而是一个 Cardware。由于作者非常



（图 -01）



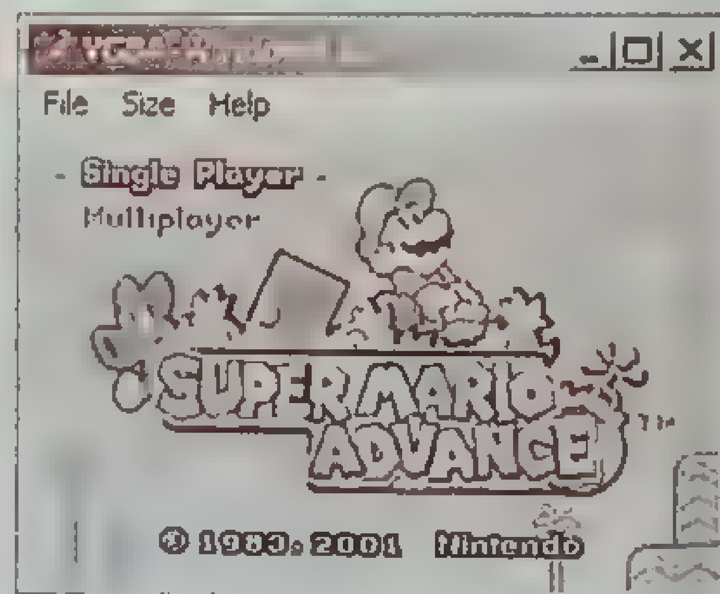
（图 -02）

喜欢收集各种明信片，所以只要给他寄张明信片就可以注册（编按：很象当年的 HD-Copy，作者只想知道都是什么地方的人在用他的软件）。注册之后可以在第一时间得到 Beta 测试版，而没注册的用户只能等测试之后的晚些时候得到正式版本——当然都是免费发放，只是时间上晚很多。

不过前些日子令作者颇感郁闷的就是连这样的免费测试版也被人偷偷拿出来放到网上任意下载。这让作者非常不能理解，他在站点上发问：如果我的软件像 VGBA 那样因为收费而被偷放到网上还能理解，但为什么免费注册也遭到同样待遇？何况最终版本也是免费的。看来部分玩家的素质实在有待提高。

Boycott Advance 最大的特点就是版本更新快。由于开发队伍比较大，所以网站上经常有他们最新的开发进度报告。Boycott Advance 的模拟速度还算不错，画面 Bug 也比较少，支持声音。虽然各方面都不能算很完美，但其属于整体实力比较平均的那种模拟器，前景被人看好。

下一个模拟器叫做 VisualBoyAdvance，由 Forgotten（忘却?! 奇怪的名字）编写（图 -02）。它也是从 Gameboy 模拟器进化而来，最新版本 0.21。从其简单的说明文件就可以看到作者风格：简洁，从不拖泥带水。因为 VisualBoyAdvance 的说明文档真的太简单了，一句废话都没有。这个模拟器还算好用，方法同上面介绍的 Boycott Advance 类似。它的整体水平不算高：速度慢；画面表现一般，看不出什么透明效果；声音效果较粗糙，有点像 PS 游戏《Silent Hill》里那台收音机发出的声音。不过要知道 Boycott Advance 是整整一个小组在开发，而"忘却"却是

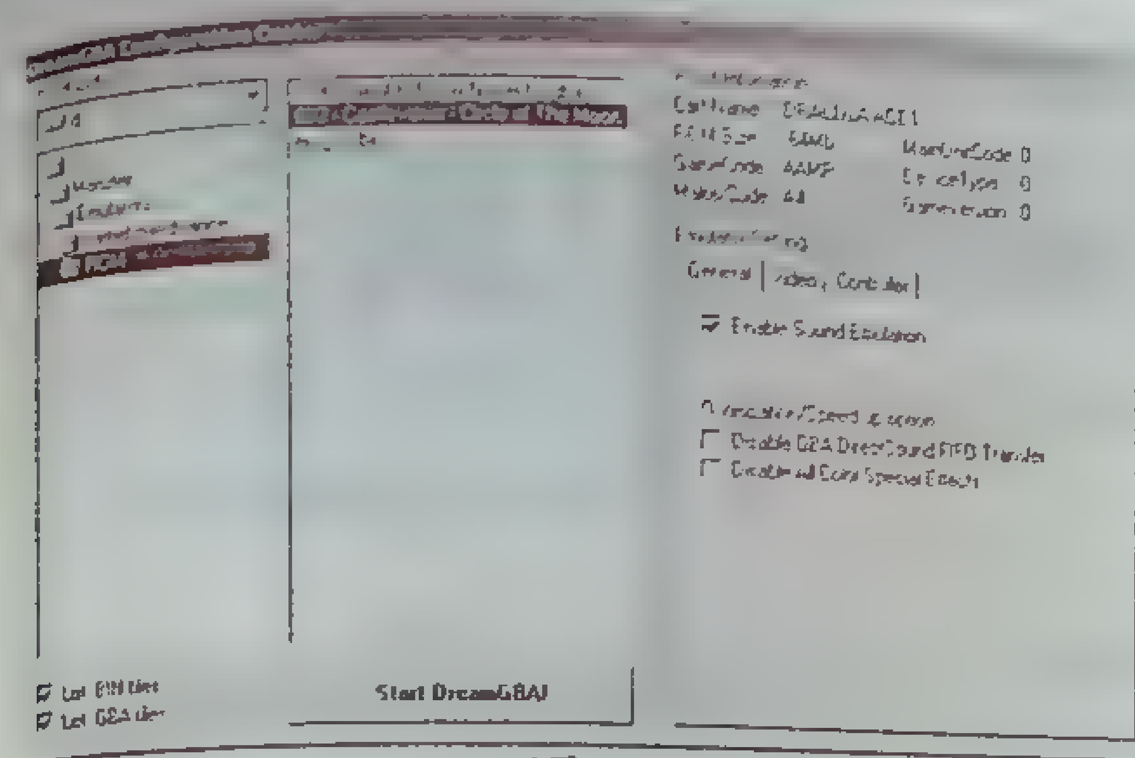


（图 -03）

一个人孤军奋战。另外，VisualBoyAdvance 不支持游戏本身的记录功能，只靠自己内置的 Load/Save 保存进度。

VGBA，又轮到它了。这个模拟器界颇有争议的收费软件最近更新到了 1.1 版（图 -03）。有意思的是，这个新版本刚发布不到一天，就又被人以免费下载的形式放在了网上。想必作者 Marta Fayzullin 要被郁闷死了吧?!

这次网上提供的软件包里没有针对



（图 -04）

作者的攻击性词语，只有 VGBA 的可执行文件和 HTML 说明文档，搞得很像真正的注册版。

VGBA 新版没有什么大变化，给人感觉只是更精细了，无论是画面还是声音。当然 VGBA 的声音模拟并不完全，但与 VisualBoyAdvance 不同，VGBA 虽然并不能模拟所有音乐和音效，但凡是可以发出的声音都非常干净、明亮。VGBA 一直为人称道的就是模拟速度，可能是心理作用吧，目前我还是认为 VGBA 是最快的 GBA 模拟器。

接下来……到了我们中国人自己的 GBA 模拟器——李可文（Kervin）的 DreamGBA 的时间（图 -04）。目前最新版本 1.8（截止 8 月 12 日）。

由于 DreamGBA 很早就支持声音模拟，所以在网上连很多老外也对它抱有极大的好感。但如果将 DreamGBA 和国外 GBA 模拟器比起来，有很明显的感觉，就是和很多国产家电一样：高品质、低包装。

"软体动物"前几天正好到上海公干，于是我们两个北京人很滑稽地在上海见面并跑到淮海路"仙踪林"一起聊天。当谈到 DreamGBA 的时候，我们都觉得虽然它整体实力非常强，完全可以和 VGBA 放手一搏，但其 GUI（编按：图形用户界面）太粗糙了，给人第一印象不太好。好在用过之后，大家的印象会有很大改观。现在非常期待 Kervin 的 DreamGBA 能够变得更加漂亮友好。

OK，对于 DreamGBA 的介绍以前曾做过说明，这里略过。下面是 Monster 对 Kervin 在网上做的一个简单采访，里面会透露些你不知道的小趣闻哦~~

Monster：你怎么想起开发模拟器的？

可文：有一次别人过生日，请她吃饭，结果竟然被藐视，于是就……

Monster：没明白……

可文：就是说，有人敢小看我。

Monster：于是呢……？你自己的第一个模拟器 DreamNES 诞生了？

可文：对，正好赶上程嚣闹着说要做土星模拟器，我也就没闲着。

Monster：那怎么会想到开发模拟器？为什么不是别的程序，比如其他应用软件什么？

可文：因为很早以前弄过一个 Nesticle，觉得不错，想有空自己也做一个。

Monster：最初是怎么起步的？

可文：很久以前搞到的一本什么《娃娃学电脑》之类的书，后面有吴文虎教授写的两章 6502 汇编，就拿来做 NES 的 CPU 内核。NES 的文档那时候还很不全，只有几篇而已。

Monster：最困难的就是缺乏相关资料了吧？

可文：不是。是发现好不容易得到的文档居然有错……。

Monster：我倒！这些文档从什么地方得来的？你怎么发现有错？

可文：好像是从 Yoshi 那里?!根据当时掌握的一点资料，零七八碎攒了一个文档，等我照着写完，发现调试死活都不对，说明文档错了。

Monster：你怎么改的呢？

可文：蒙着改，一步步尝试调整。

Monster：你的程序是面向 Windows 平台开发吗？

可文：从一开始就是，没考虑 DOS。

Monster：第一个游戏能够运行，是开始开发模拟器后多久的事，当时情况怎样？

可文：大约半个多月之后，一个传统 DEMO.NES 出来了。第一幅画就是红字：PPU TEST FAILED——测试失败！

Monster：你当时怎么想？

可文：居然 FAILED…… $^#*& $^@&*(#^*!!

Monster：哈哈！不过这也象征着最核心的功能已经实现了，你应该高兴才对啊。

可文：那怎么也得出来个 PPU TEST OK 啊！

Monster：第一次用自己编写的模拟器玩任天堂游戏又是什么时候？

可文：那个 DEMO.NES PASS 以后就没问题了，像什么《吃豆》和《1942》之类的小卡带 ROM 都没问题。

Monster：当初藐视你的那个 MM，她眼光有什么变化吗？

可文：那是后来的事啦。开始时《1942》的飞机翻跟头还不正常呢 *_*，哪有空管其他事。

Monster：不会是一翻身就死机吧？

可文：是翻身如同瞬间移动一样，速度不对。不过翻完了还能回去，Hmm……

Monster：6502 的核心是汇编语言，那其他



代码应该是你用C编写的吧？
可文：对！

Monster：实现核心模拟之后主要还有什么困难？
可文：声音！这是最主要的问题。其他还有些稀奇古怪的Bug。

Monster：再后来就应该很顺手了吧？
可文：完全蒙了，一点招儿也没有了。主要是那东西太原始了。

Monster：什么东西原始？
可文：NES啊，它的很多卡带会用到未公开特性。

Monster：有了前面那些经验之后，后来再开发DreamGBA容易多了吧？
可文：那个嘛……黑白的容易，有很好的文档；彩色模拟器又全是蒙的。

Monster：你蒙的还真准啊！忘了问，开发动机是什么？
可文：当初因病住院，借了程嘉的GBC玩，出院以后还掉了，觉得亏了……

Monster：说点别的。开发模拟器时是否有很多趣事？说来听听。
可文：没有，经常鬼赶XX似的……忙S了。

Monster：？
可文：主要是热心群众老在那里催。

Monster：哦，知道。是那种举着旗子摇晃，嘴里大喊“可文可文我爱你”的Fans吧。
可文：不对。主要是“怎么这个还不能玩”，“那个什么时候能玩”，“为什么又黑屏”……

Monster：国外模拟器Readme都写得很清楚，这类问题作者一律不回答。你呢？
可文：我比较善良……

Monster：噢……以后我也多问这种问题！
可文：- :

Monster：你觉得开发模拟器最需要注意什么？
可文：经验！有时候游戏机实际运行起来，跟想象的差很多。

Monster：举个例子？
可文：比如说NES的卡带要切换。我一开始以为只有过关时才切一两次，结果发现一秒钟平均切换一百次……

Monster：切换是什么概念？
可文：就是一个卡带可以有几百KB，但NES给卡带ROM的空间只有32KB，所以用哪一块空间就把哪一块临时映射到这32KB里。

Monster：开发GBA模拟器之前你怎么准备的？
可文：忘了。

Monster：（摔倒，慢慢爬起来）没有准备工作，你是怎么开始写代码的？
可文：一开始是从哪里DOWN了一份ARM7TDMI的说明，花半个月写了CPU核心。

Monster：没用GBA的开发包？!！就是从美国任天堂那里Leak出来的那个，你居然没用它吗？
可文：后来很久才拿到的，全靠那东西了。

Monster：从写第一行代码开始，到看到第一个游戏画面，你用了多长时间？
可文：半个多月。

Monster：挺快的。现在看起来，DreamGBA已经领先国外很多模拟器了。
可文：哼哼……！

Monster：魔王的笑声！那么现在开发进度如何？
可文：在修Bug。因为我的机器其实跑不动DreamGBA，所以声音中间有些杂音只好先凑合一下。

Monster：作者的机器居然跑不动自己的模拟器？！能说一下你心中完美版DreamGBA吗？
可文：等我的Irene回来就完美了。

Monster：啊？没联系啊……
可文：你知不知道什么是铛铛铛铛……？

Monster：……！好了，好了。还是说说你开发DreamGBA希望达成的目标。
可文：尽可能完美一些，少些Bug。反正就是能想到的至高水准。

Monster：读者想知道你要把模拟器开发到什么样子。
可文：现在我的CPU不够，进度比较慢。

Monster：那么支持金手指等周边功能呢？
可文：都会有，但暂时做不到。

Monster：作为模拟器作者，对于其他想开发模拟器的朋友你有什么说的？
可文：不要来信询问如下内容，怎么写模拟器呀；你这猪头，居然^#@&*$；什么时候才能……；交个朋友，你的QQ是多少。

Monster：这是给网友的，对想开发模拟器的朋友呢？
可文：学的够多，就能够做；学不够多，就不好做。要学很多乱七八糟的东西才好。

Monster：应该从什么地方入手呢？
可文：先解决CPU核心。编程方面最好先学些DirectX。

Monster：好，谢谢你接受访谈，就到这里，最后还有什么想说的？
可文：我的Irene_yy啊！！

Monster：……■

游戏是怎样炼成的

——游戏制作大师全攻略（四）

文/狸猫 编辑/Chance

（接上期）

Lesson Four

“我们已经走了几个小时了吧，怎么还没有走出这片森林？”

“对啊，你有没有感觉，我们只是在原地兜圈子呢？”

“喔，喔……看那棵树，有没有觉得特别眼熟？”

“咦？我刚才肯定看过那块大石头，那片草地也是，那个山崖也是！”

“Hmm……仔细看，这里好像总共只有3种地面，5种草丛，树也只有8种姿态！我们一定是陷在魔王的幻境里了，救命啊！”

“啊，镇静！想起来了，我们没走错路，是这个游戏的美工和策划偷懒，只画了这么几套景物而已……”

“·^$%@*&^……”

呵呵，玩笑，玩笑。在很多游戏设计中，关卡/场景占据了很大比重，它们是非常基础而重要的。在欧美比较大的游戏设计公司，人们很少招聘单纯的游戏主策划。无数伟大的游戏策划都是从关卡/场景编辑师开始做起，一点点积累经验而成长起来。

这一部分我们会一起学习场景设计，它最需要的是耐心而非技术。用单调的图素拼出庞大严密、栩栩如生、精致漂亮的场景，是非要下水磨功夫而不可的。下面讲述背景制作的一些操作和概念。注意：在游戏大师的编辑器和教程中出现的“地图”、“底图”、“背景”和“MAP”指的都是同一个东西；“砖块”和“Tile”指的也是同一个东西。

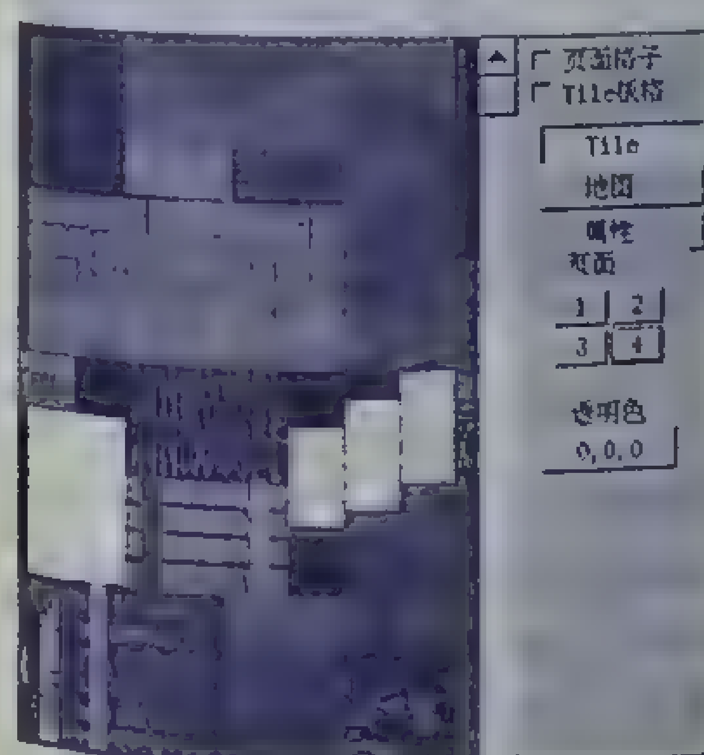
背景编辑器的使用

[选择用于拼.搭的“砖块”文件]

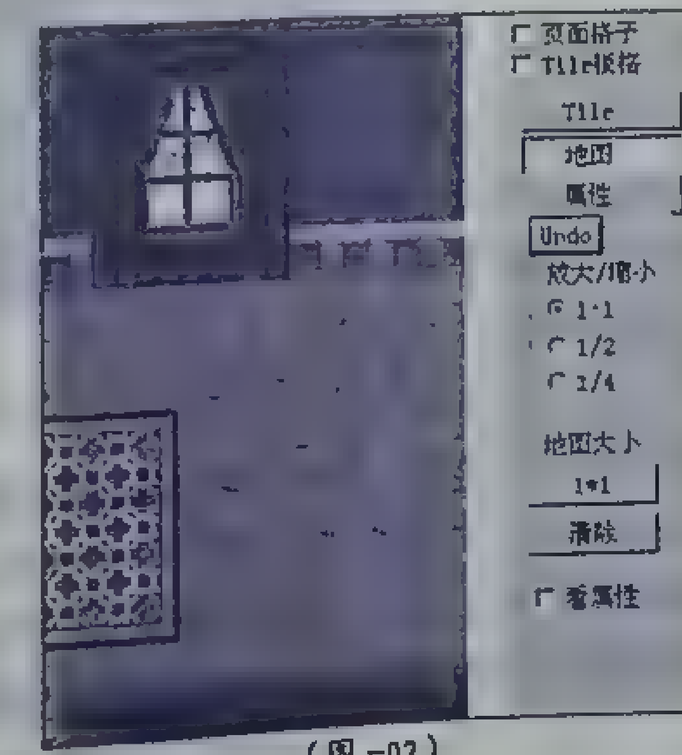
背景编辑器把“选择用于拼搭的素材”这个功能藏在“打开新的地图文件”项目里面，真是有点奇怪的设置。这步操作应该这样进行：菜单里选取[打开]，在弹出对话框的[文件类型]下拉框选取[Tile 文件]或[Bmp 文件]，选择相应Tile素材。

[更改地图大小]

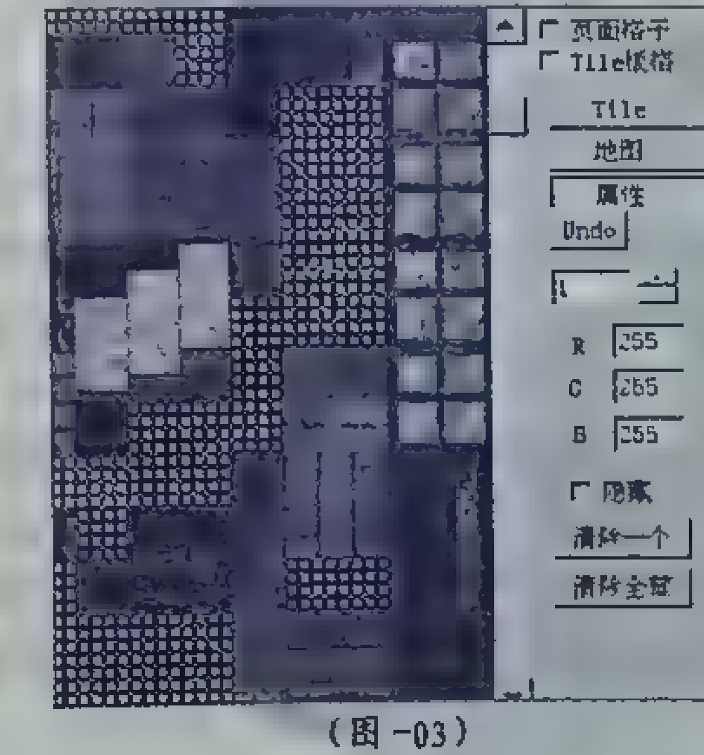
按下界面右边的[地图]按钮，将编辑器切换到地图编辑状态，然后点击[地图大小]按钮。上面标注的“2×2”一类字样表示当前地图大小。点击弹出修改宽/高度的对话框，输入想要更改尺寸即可。注意这里的单位是“屏幕”，每屏幕是640×480象素。选择宽3高5的地图，实际尺寸即为横3块，纵5块一共15张



（图-01）



（图-02）



（图-03）



640×480 象素的屏幕拼到一起的大小。

[属性]

在地图上，地板和草地一类场景可以通行无阻，不过水塘和高台之类的物块就不可以随意通过，那些让玩家备受折磨的迷宫正是以这种不能通过的障碍物围出来的。在背景编辑器里这种无法通过的特性用“属性”来标识。打开[查看属性]，可以看到不能通过的部分用许多格点标出来，干净的部分可以任意通行。这种“不可通行属性”是在Tile，即图素“砖块”上定义的。当一块被定义为不可通行的Tile被拼搭在地图上时，地图对位置就会标记为不可通行，但你无法直接在地图上标示出某部分不可通行。

[3种编辑状态]

编辑器右侧并排3个按钮[Tile]、[地图]和[属性]用来切换3种编辑状态。[Tile]状态，主窗口出现所有砖块素材，这时玩家可以通过拉框拾取准备放上地图的砖块（图-01）。[地图]状态，主窗口出现正编辑的地图，使用者可以在这个界面进行砖块放置和复制图块（图-02）。[属性]状态则是对Tile素材可通行属性进行修改（图-03）。这3种状态对应的按钮各不相同，请注意。

[切换和热键]

状态间切换可以点击按钮来完成，而[Tile]和[地图]状态间切换可以通过单击鼠标右键来完成。此外，要在地图或Tile界面上移动，不必非去按鼠标，用键盘方向键就可以快速移动。地图编辑器设定有3三个图层，当前编辑图层的修改可以用【1】、【2】、【3】、【4】数字键来切换。此外当拾取图块之后，鼠标就只能点击放置拾取的图块而已，这时想要进行显示放缩之类的操作都不可能。要退出这种拾取状态，可以用鼠标右键来完成。

[图层]

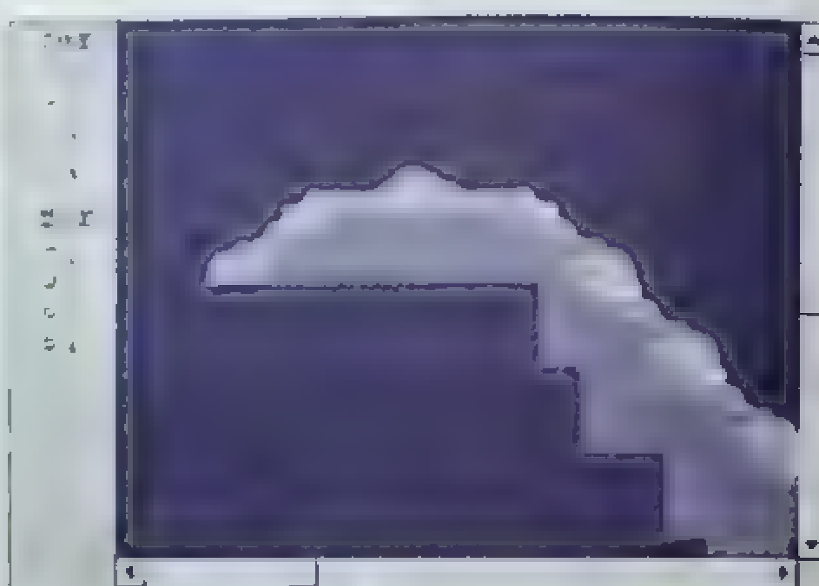
这个概念和Photoshop的图层很相似。地图编辑可以选择当前编辑的图层是1、2、3或4，也可以选择究竟把哪几个图层内容显示出来。每张地图的图层有4层，不过我感觉只要把1和2层分开定义就足够了。把最底层砖块图素、主角或NPC可以遮住的东西都放在第1层（图-04）；而一些伸出的高台和可能遮住主角的图素放在第2层（图-05）。这样游戏运行的时候，游戏引擎就会自动进行遮掩（图-06），显示出前后错落的图画（图-07）。更改当前编辑的图层在[工作面]的圆按钮上，而选择显示哪些图层则在[显示面]里的选择框勾选。

[与图层相关的透明色]

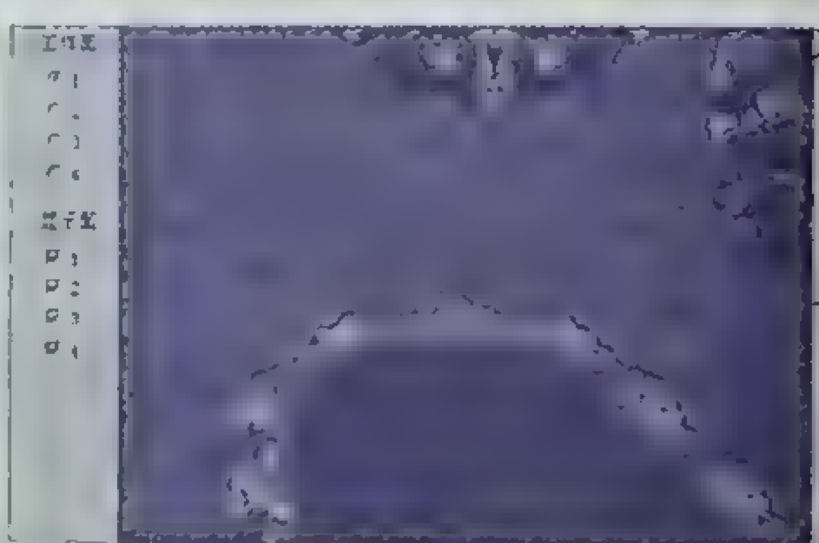
透明色的概念和使用方法以前讲过。地图编辑器中的Tile也可以定义透明色，当你放置Tile图块时就不会把周围底色贴过去了。但有时即使设定了正确的透明色，贴到地图上的图块还带有黑边。发生这种情况是因为你正在编辑第1层地图，往第1层贴图块时，透明色无效。所以请将[工作面]改到第二层以后再做带有透明色的贴图。之所以程序这么设计，是认为第一层放置的一般是地板，不存在透明贴图要求。



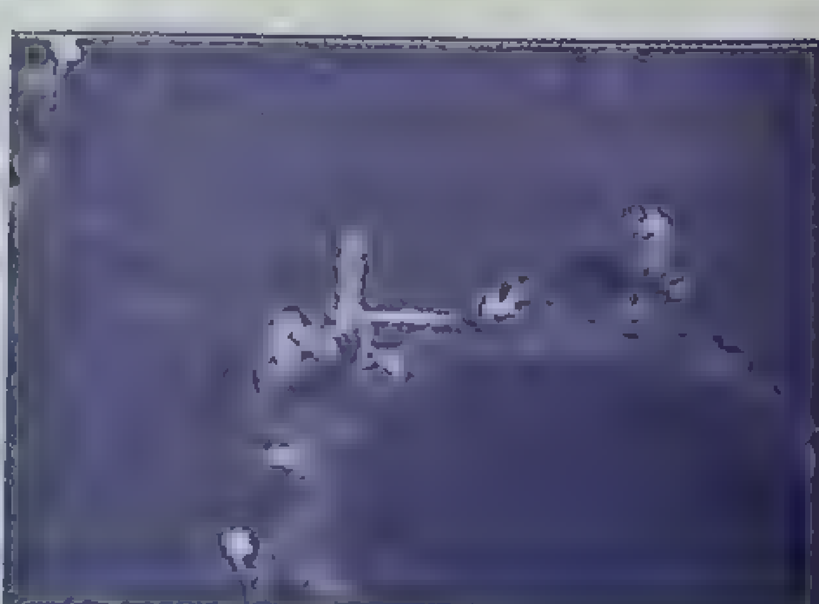
（图-04）



（图-05）



（图-06）



（图-07）

[属性编辑界面的序号和颜色值]

只要设定的属性不为0，那么对应区域肯定无法通过，但在属性界面还提供了给属性设定不同序号和显示颜色的选项。这里设置是为了方便分批管理。你可以一次删除同样编号的“不可通行属性”，而其他编号属性则不受影响。



场景编辑器的使用

背景编辑器相当容易使用，编完一个底图后保存成.MAP文件，场景设计就已经完成了一大半。接下来在场景编辑中调出这个文件作底图，安放装饰和NPC就可以。同样，介绍一下场景编辑器的操作和概念。

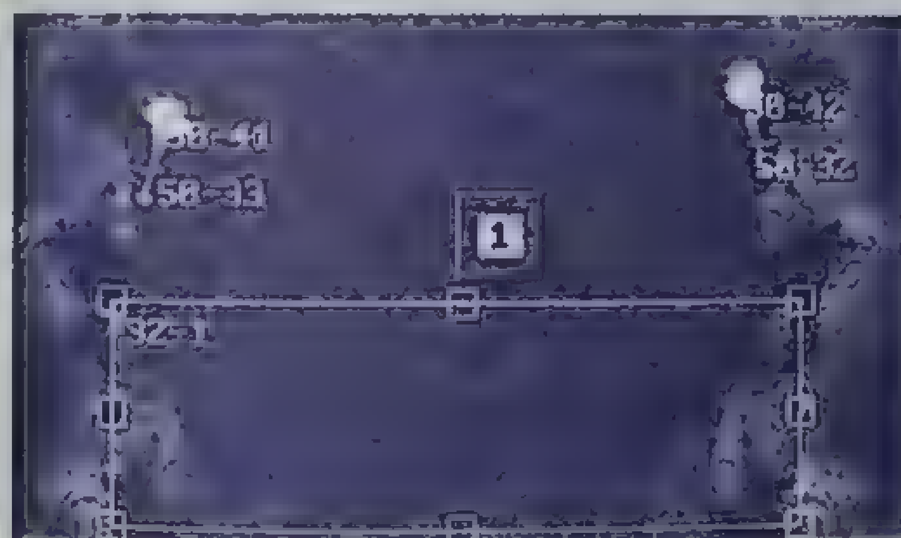
这里注意，场景编辑器里提到的“下载”（这到底是游戏制作教程还是语法词汇教程啊，-_-!）其实是指从磁盘读取资源文件或新建某种资源，不是指从因特网下载数据。

[场景编辑器的窗口]

场景编辑器本身有一个主窗口显示正在编辑的场景。此外还有两个窗口，事件管理和物件管理窗口。它们用来编辑选择对应信息。这两个窗口的打开/关闭操作是以单击第3行工具条前两个按钮来完成的。

[物件管理]窗口的标题是“对象管理”，因为两者都是英文“Object”的翻译，是同一个东西。物件管理窗口实际是一个选项板，单击上面的4个工具按钮可以切换编辑4种物件：“分镜角色对象”、“区域对象”、“Text对象”和“背景对象”界面。所以想找什么东西找不到，就尝试着找找按钮去点就对了。

“分镜角色”在前一篇讲过，“区域”定义的是地图上一个方形区域。你可以编辑程序，定义当精灵进入或离开区域时做对应的操作——比如说进入另一个场景。“Text”指的是游戏参数，诸如主角体力和魔法值等。在地图场景里就算定义这个物件也不会显示，只有在界面编辑里或商店中进行相关定义才有效果。而“背景”定义除了选定底图之外，还有一些杂项定义（图-08）。



（图-08：线框是定义的场景区域，拖动上面的8个拖曳点可以改动区域位置和大小）

[摆放精灵至场景的方法]

要放置一个NPC或岩石树木之类的物块，先要在精灵列表载入精灵，然后从列表上选定物块，最后放置到场景上。

载入流程：[物件管理]→[分镜角色对象]→右键点击空白列表项→在弹出菜单选择[打开]→在弹出对话框选择[查找]→选择要打开的精灵文件→在两个对话框点击[OK]。

放置流程：[物件管理]→[分镜角色对象]→列表中左键点击已载入的精灵→选定精灵→在场景用左键摆放→右键退出。

有时候放置人物到场景，却根本看不到他的形象在场景上出现。这种问题往往是由于摆放精灵默认把动作设置到1，而这个人物编号为1的动作实际上并没有定义，将人物动作设置成2或其他定义过的动作就看得到了。

要注意，有时候把NPC放在不可通行的区域，然后设定他的行动模式，运行游戏时可能会造成程序非法操作，所以不要乱放精灵。

[精灵列表右键菜单功能]

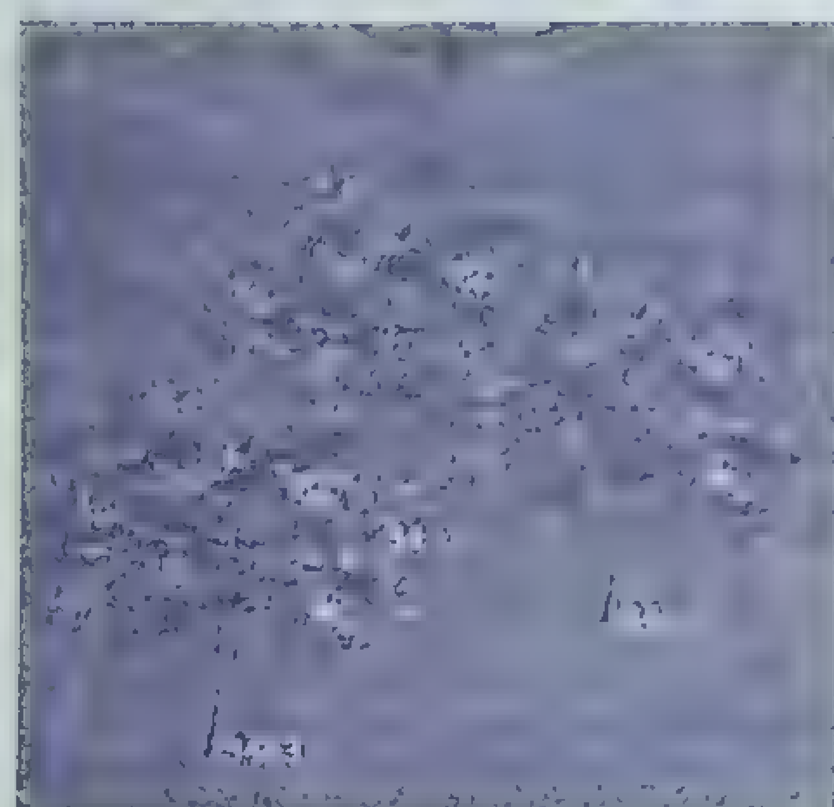
菜单	子项	功能
打开		将定义好的精灵从文件载入场景精灵列表
删除	全部删除	将场景上该精灵的Node全部删除，然后从精灵列表删除这个载入的精灵，删除后该精灵不可再用
	只删除Node	仅将该精灵的Node删除，并不从精灵列表中删除其本身，该精灵之后可再放置到场景上
动画名称	动作	精灵编辑器里每组NPC有多套包括动作，这里是设定。当精灵出现在场景时正做哪套动作。这是一个默认值。当精灵放置上场后，可以对每个Node重新设定动作属性
	方向	设定精灵放置到场景时面朝哪个方向，这也是默认值
编辑时隐藏		有时在很小的地方放置很多精灵看起来很乱，编辑时鼠标定位也不方便。该功能用来在编辑界面隐藏一些精灵。隐藏后，精灵列表中其编号从数字变成“X”。要取消隐藏重新执行一遍这个菜单。这里的隐藏只在场景编辑界面起作用。游戏运行时候所有设定“编辑时隐藏”的精灵仍会显示出来。

[Node]

动作RPG对内存需求非常大。一个大小为150x100的角色，拥有一套站立动作、一套行走动作、一套奔跑动作、两套魔法动作和两套战斗动作，一共7套动作。每个动作各有6帧画面，每个动作对应画面朝8个方向来制作。动作内容都用16bit色存储。上述内容需要的内存一共是150x100x7x6x8=5,040,000字节。

玩家讲武堂





（图 -09：3 棵树是同一编号 34 的精灵的 3 个节点，分别用 34-1、34-2 和 34-3 表示）

也就是说仅这个角色的图片就需要 5MB 内存！

所以如果给每个角色精灵都在内存里存储一套数据，那么绘制 9 个怪物 1 个上角的战斗画面，光存储角色形象就要吃掉 50MB 内存，这是相当大的耗用。现在游戏一般不会这么做：对于 9 个怪物，程序先在内存里放一套公共角色图形，每到绘制 9 个怪物中的一个时，就从公共图形里挑出对应动作的画面绘制到场景对应位置。这样只需一套图形就可以绘制 9 个或更多羊貌相同的 NPC。

游戏大师也如此存储。它称呼这 9 个 NPC 叫做使用同一套公共图形的 9 个 Node。Node 是节点的意思。在场景编辑器中，放置的每个精灵都会显示编号，编号格式就是“精灵编号 - 节点编号”（图 -09）。

[非 NPC 精灵“动作”/“方向”属性]

放置怪物和配角时有“动作”和“方向”这种属性很正常，但一块岩石或一颗树等“背景”精灵，摆放中也有“动作”或“方向”属性，操作起来就头痛了。

其实每个“背景”类精灵都存储了一系列图片或动画，编号从 1 开始。你可以打开精灵编辑器查询。而“动作”和“方向”属性是可以用来指定放置上去的精灵，究竟显示这一组图片或动画中的哪一个。具体指定有点别扭：将“动作”参数设定成你要显示的图片序号除以 8，得到的数目再加 1。而“方向”属性则设置成这个序号除以 8 得到的余数对应的方位即可。比如说要精灵显示序号 13 的图片，先将精灵放置在场景，然后将其“动作”参数设定成 2（1+1）；“方向”属性设定成正下方（就是从正上方开始顺时针数过来第 5 个方向，13 除以 8 的余数为 5）。

[修改场景上的精灵 Node]

对已摆上场景的精灵进行修改，首先若曾设定过，则先取消“编辑时隐藏”属性。然后将鼠标移动到场景精灵的图形上，被指到的精灵周围会出现黄色边框。点击鼠标右键弹出编辑菜单，如果精灵本身没有图形，或精灵处在隐藏状态，要用鼠标指该精灵编号，待编号变黄色后，点击鼠标右键编辑。

如果精灵太多而彼此遮盖，可以考虑设定一部分精灵为“编辑时隐藏”以方便选择。另外可以用鼠标拉框选择一系列精灵，一起设置属性。

[右键菜单功能列表]

移动	选择	确定精灵在游戏运行中的移动模式或路径。如果是怪物还可以设定攻击模式
显示	位置	精灵放置到地图时位置已定下来，修改这一项可以重新定位
	效果	精灵显示特效的设定
	影子	
	显示	设定精灵可见
	隐藏	设定精灵不可见。注意这项和前面“精灵列表”里右键菜单的“编辑时隐藏”项功能不同。在这里隐藏的精灵节点，即使游戏运行时也不显示。
动画名称	动作	同上
	方向	
物件	复制	选定当前精灵，并进入放置状态。在场景上选定合适位置，点击鼠标左键，放一个和当前精灵 Node 一样的另个 Node 到场景
	删除	删除当前精灵 Node，注意仅删除了选定精灵 Node，对同一精灵的其他 Node 没有影响。

精灵物件管理大致就这些操作。而另外两项物件管理——Text 和区域——则比较简单，其所用的 Node 概念和精灵物件一样，这里就不多介绍。再就是不要忘了第一篇教程讲过的，用拖曳标数字的小方块来指定每个场景的 1~5 个“初始化位置”方法。场景定义基本就是这些东西，当然这里的定义指物件定义，至于动态事件定义，将在下一篇教程里讲述。

（未完待续）



驱动之家

——每月 Power Up！

文 / 小晔　编辑 /Chance

〖视频区〗

■ nVIDIA 全系列显卡公板驱动 12.90 WHQL 版

适用平台：Win2000
发布日期：2001 年 7 月 20 日
相关信息：继官方发布的 12.41 版后，这是目前又快又稳的一个版本。虽然 nVIDIA 主页上见不到它，但已通过了微软 WHQL 认证是其上乘表现的有力保证。
文件长度：3.98MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/nvidia_v1290_w2k.zip

■ nVIDIA 全系列显卡公板驱动 12.90 WHQL 版

适用平台：Win9x/Me
发布日期：2001 年 7 月 20 日
相关信息：个人玩家值得升级的一个版本。
文件长度：5.34MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/nvidia_v1290_w9x.zip

■ nVIDIA 全系列显卡（12.41 版本后）超频选项打开工具

适用平台：Win9x/Me/2000
发布日期：2001 年 7 月 29 日
相关信息：自从 nVIDIA 发布 12.41 公板驱动，我们突然发现无法再通过 Coolbits 修改注册表来打开驱动内置的超频选项！于是有人另想他法，比如将旧版驱动的 nvcpl.dll 替换新版同名文件……但好不容易升级新驱动，偏要用老版文件，想起来就不舒服。这些问题现在将不复存在。AOpen 发布的这款打开工具可以打开 12.41 以后版本 nVIDIA 公板驱动的超频选项。还等什么，快下载吧！！
文件长度：356KB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/EnableCoolBits.exe

■ Guillemot/Hercules（大力神）系列显卡最新驱动 12.41 版

适用平台：Win2000
发布日期：2001 年 8 月 4 日
对应型号：Guillemot/Hercules Phoenix 2、Xentor、Xentor 32、Cougar、Dynamite TNT、3D Prophet、3D Prophet SE、3D Prophet DDR-DVI、3D Prophet Ⅱ GTS/MX/Pro/Ultra、3D ProphetⅢ显卡
相关信息：基于 nVIDIA 公板 12.41 核心的驱动程序。大力神很久没更新了，这是个好消息。
文件长度：3.95MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/3DP-2K-1241.exe

■ Guillemot/Hercules（大力神）系列显卡最新驱动 12.41 版

适用平台：Win9x/Me
发布日期：2001 年 8 月 4 日
对应型号：同上
相关信息：同上。
文件长度：3.91MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/3DP-9x-1241.exe

■ CARDEXpert（耕升）GeFORCE3 显卡 Power Pack 驱动工具包 12.41WHQL 版

适用平台：Win9x/ME
发布日期：2001 年 7 月 7 日
相关信息：基于 nVIDIA 公板 12.41WHQL 版，其中还包括 WDM A/V Crossbar、WDM TVAudio Crossbar、WDM TVAudio XBar、WDM TVTuner 和 WDM Video Capture 等附加功能组件，推荐升级。
文件长度：4.53MB
下载链接：http·//file2.mydrivers.com/display/V1241-WIN98-ME.zip

■ Creative（创新）GeFORCE、TNT 系列驱动 12.90 版

适用平台：Win2000
发布日期：2001 年 7 月 10 日
相关信息：基于 nVIDIA 公板 12.90 版。创新很久没更新显卡驱动了，这次终于有所动作。注意：该驱动与所有版本的 Blaster Control 组件均不兼容，需提前卸载。
文件长度：2.90MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/1290_Win2k.zip

■ Creative（创新）GeFORCE、TNT 系列驱动 12.90 版

适用平台：Win9x/ME
发布日期：2001 年 7 月 10 日
相关信息：同上。
文件长度：2.85MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/1290_Win9x.zip

■ ASUS（华硕）AGP-V6x00/V7x00/V8200 显卡 Smart Doctor 驱动 1 50 Beta 版

适用平台：Win9x/Me/NT4/2000
发布日期：2001 年 7 月 12 日
相关信息：修正了使用 AGP-V6600 DDR（Samsung 显存）显卡打开[Enable CPU cooling] 选项时，Smart Doctor 一启动就死机的问题。
文件长度：1.19MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/smdoc15b.zip

■ ASUS（华硕）AGP-V3x00/V6x00/V7x00/V8200/CUA 系列显卡最新驱动 12.90 版

适用平台：Win2000
发布日期：2001 年 7 月 13 日
相关信息：基于 nVIDIA 公板驱动 12.90 版，修正使用 V8200 时 TV-Out 屏幕移位问题。
文件长度：4.27MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/w2k1290.zip

■ ASUS（华硕）AGP-V3x00/V6x00/V7x00/V8200/CUA 系列显卡最新驱动 12.90 版

适用平台：Win9x/Me
发布日期：2001 年 7 月 13 日
相关信息：同上。
文件长度：4.27MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/w9x1290.zip

■ Unika（双敏）小妖 G9800-TV/9700 显卡最新 BIOS 2.13 版

发布日期：2001 年 7 月 16 日
相关信息：修正 Intel i850 主板上使用小妖 G9700DDR 和 G9800DDR TV-Out 显卡，启动后按〖Insert〗键无法进入显卡［Turbo-BIOS］设置画面的问题。
文件长度：57KB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/978213tv.rom

■ Matrox G200/400/450 显卡 MTS Tweak Utility 优化工具 4.01.03 官方版

适用平台：Win9x/Me/2000
发布日期：2001 年 8 月 2 日
相关信息：这是 Matrox 发布的最新显卡优化工具，拥有以下功能。D3D 部分：V Sync 开关。OpenGL 部分：Block Trans-



fers、V Sync 开关、Page Flipping 开关：[GL Driver Default] 可将先前 OpenGL 设置回归初始状态；[Optimize for Speed] 设置速度优先；[Optimize for Accuracy]设置画质优先。Miscellaneous 部分：Bus Mastering 开关、Bitmap Caching 开关。超频部分：可调整显卡运行频率，这是让 G200/400/450 充分发挥性能而绝不能错过的一款工具！新版本加入超频功能，还加入对 G450 及 G200 PCI 的支持。在显示器调整部分加入 5:4 与 16:10 两种模式。使用 NT 与 2000 时还会出现需管理员权限的提示。

文件长度：521KB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/display mtstu401031.zip

■ S3 ProSavage KM/PM/KL133 显示芯片最新驱动 10.31.13 版

适用平台：Win9x/Me

发布日期：2001 年 8 月 1 日

相关信息：包含工具组件的版本，推荐下载。

文件长度：4.28MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/prosavage103113w9xmeutrowlogo.zip

〖主板区〗

■ Intel（英特尔）i8xx 系列芯片组 Application Accelerator 应用程序加速器 1.0 多语言版

适用平台：Win9x/Me/NT4/2000

发布日期：2001 年 7 月 29 日

相关信息：今年 Computex 上，Intel 宣布开发成功一款针对旗下主板芯片组优化的加速驱动：Intel Application Accelerator。据 Intel 测试报告，这款加速驱动能减少 10~20%的系统启动时间，同时加快所有应用程序执行速度 5~10%!! 它适用于使用 P4 和 PIII处理器及采用 82801BB（ICH2）芯片的系统。相对 PIII系统，P4 用户能获得更多好处。驱动之家为您准备有两张测试图，分别是驱动使用前后系统启动时间对比和 Busness Winstone 2001 分值对比，推荐观看。这款驱动对于 Intel 用户来说确实是个大事情!!

文件长度：4.86MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/board/iaa_10.exe

■ Intel（英特尔）芯片组 Intel Chipset Software Installation Utility 最新 3.00.029 版

适用平台：Win9x/Me/2000/XP

发布日期：2001 年 7 月 31 日

相关信息：Intel Chipset [illegible] Windows 操作系统[illegible]从 430FX 到最新 860 的英特尔芯片组，并安装相应文件[illegible]芯片组功能特征。这是官方最新版，推荐更新。

文件长度：1.69MB

下载链接：http [illegible] mydrivers com board [illegible] zip

〖音频区〗

■ Creative（创新）Sound Blaster Live! 声卡 5 12 01 3300a WDM 版

适用平台：Win9x/Me/2000

发布日期：2001 年 7 月 18 日

相关信息：这是非官方驱动，不适用于 SoundBlaster Live! 5.1 型声卡。

文件长度：2.29MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/sound/sblive_3300a wdm.zip

〖输入设备区〗

■ Logitech（罗技）全系列鼠标驱动 9.29.3 简体中文版

适用平台：Win9x/Me/NT4/2000

发布日期：2001 年 7 月 31 日

相关信息：简体中文最新版本，推荐下载！罗技驱动和应用软件可以使用在其他品牌鼠标上。注意，此版驱动不适用于罗技 iFeel 系列的力回馈鼠标。

文件长度：3.71MB

下载链接：http://file2mydrivers.com/input/929b100cs.exe

■ Logitech（罗技）全系列键盘 iTouch 1.72 简体中文版

适用平台：Win9x/Me/NT4/2000

发布日期：2001 年 7 月 31 日

相关信息：Logitech 键盘配合 iTouch 软件使用，将给玩家带来更多方便。仅需一个按钮即可启动电子邮件；内置按钮使您可以播放并控制 CD 和 DVD；提供可单键访问的常用快捷方式、应用程序、文档或网站；iNav 导航功能使您可以执行以前只能用鼠标进行的操作。注意，您的 Logitech 键盘可能不具备上述全部功能，详细情况请参考键盘附带文档。这是最新简体中文版本。

文件长度：4.73MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/input/setupitl.exe

〖主板 *BIOS*〗

■ Abit（升技）KT7、KT7-RAID、KT7A、KT7A-RAID、KT7E 主板最新 BIOS 3R 版

发布日期：2001 年 7 月 14 日

相关信息：官方正式版，升级 BIOS 编码，增强 ISA PnP 和 SCSI 等适配器的兼容性。KT7A KT7A-RAID 支持 1.4GHz Athlon（133MHz FSB）；为使用 100MHz FSB 的 Athlon 提供新[1200 Above]新选项。注意：KT7 KT7 RAID/KT7A/KT7A-RAID/KT7E 只支持 L1 Bridges 已切断的 1.4GHz （100MHz FSB）Athlon。如果您的 SBLive! 5.1 声卡发音异常，请尝试调整 [PCI master read caching]的[default setting=Disabled]和[PCI master time-out]的[default setting=1] 两个选项，将其改设为[Disabled/3]，并使用 VIA Latency Patch v0.14 补丁。如果觉得系统性能有所降低，请将[PCI master read caching] 设为[enable]。新版 BIOS 增强在 KT7A/KT7A-RAID 上使用高速 133MHz 外频 Athlon 的稳定性，KT7-RAID/KT7A-RAID 的 HPT BIOS 版本升级为 1.11.0402 版（同样适用于没有 RAID 的主板）。BIOS 编译日期是 07/5/2001。请注意：当要由 ZT BIOS 升级为 3R 时，强烈建议您先备份系统资料到一个独立存储器上。新版 HPT 1.11.0402 bios 可能会随机破坏原始 RAID 设定。就是说您必须重新进行 RAID 设定。发生这种情况，所有 RAID-0 模式的资料将会消失。RAID-1 使用者请按〖Ctrl〗+〖H〗进入 HPT BIOS 设定画面并调整。初学者请在有经验的用户指导下使用。

文件长度：203KB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/bios/kt73r.exe

■ MSI（微星）K7T Turbo 主板 BIOS 10L 特别版

发布日期：2001 年 7 月 26 日

相关信息：这是 MSI 专门为发烧友（Power Users and Overclockers）推出的版本。它内建 4 路内存交错（VIA 芯片组功能多，但性能不如 Intel。尤其内存带宽弱。当开启 4 Way InterLeave 后性能会有很大提升！），并且在 CPU 核心电压和频率比率方面给用户以更多选择。

文件长度：231KB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/bios/w6330vsp.zip

■ Gigabyte（技嘉）GA-7SDX 主板 BIOS F5 版

发布日期：2001 年 7 月 20 日

对应型号：Gigabyte 技嘉 GA-7SDX 主板

相关信息：修正 SIV 的风扇类型错误问题，加强对 IDE 80-Cable 的监测能力。

文件长度：388KB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/bios/7sdx_f5.zip■

本月资讯速递

【显示器】

8 月 15 日，明基在北京展示中心发表业内首款以工艺设计为诉求的 15 英寸液晶显示器——FP581（图 -01）。展示中心通过书房、卧室、餐厅和客厅等近 20 个场景的摆设，使参观者深刻领略“艺术液晶”的迷人风采。



（图 -01）

FP581 适合家居生活与 SOHO 环境使用。超薄机身仅厚 3cm，外观采用伶俐弧度，配香槟银、珍珠白两种时尚色彩，彰显品位。它内置立体声音箱，接驳专用 AV Box 还可以收看电视和 DVD。零售价 4499 元。

【显示卡】

德国艾尔莎在价格不变的基础上，现强力推出影雷者 311 （MX200-6ns） 入门级玩家显卡。它采用 nVIDIA 公司 MX200 芯片；核心频率 175MHz；搭配 32MB 的 6ns 显存（频率 166MHz）；配有第 2 代 T&L 引擎；采用 0.18 微米工艺制造；为 Direct3D 与 OpenGL 最佳优化。艾尔莎产品以高品质及稳定为特点，用料及驱动撰写皆投入大量心力，以全球联保 6 年来显示对所生产显卡的信心。

另，艾尔莎 3D 无线“雷眼”立体眼镜近日降价至 350 元。它安装简单，具超强立体效果，操作灵活。3D 雷眼能根据人体适应能力，调节视觉效果。长时间使用对眼睛不会造成伤害。你也可购买任一款艾尔莎显卡加 220 元获此无线雷眼。北京地区总代理恩创未来正推出“333 温馨服务”（3 天保退、3 月保换、3 年保修）。详情电询 010-62572335。

【光储产品】

奥美嘉科技近日推出超霸 PDVD A148（图 -02）。该款 IDE 接口的 DVD 驱动器，读取速度最大可达 22,100Kbps/s。CD 数据读取达到 44 倍速的水准。全新 Firmware 使 A148 对各种盘片具有上佳的兼容性。后面板的 S/PDIF 数字音频输出能令音乐唱片播放达到一流效果。值得一提的是 A148 强化了“无区码”限制功能：短暂按下前面版控制键，即可使其对世界各区盘片都顺利播放。

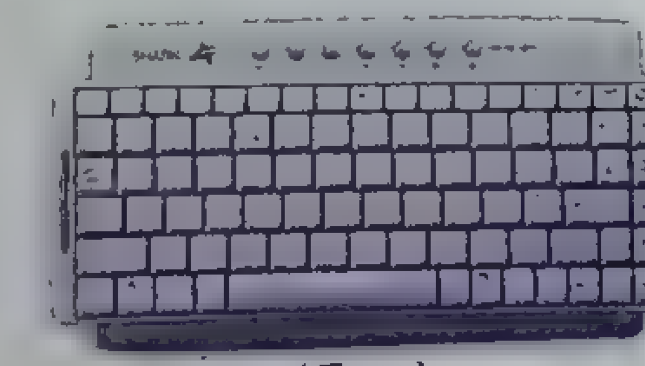


（图 -02）

PDVD A148 以 618 元超低价推出，还附赠正版《PowerDVD》。它提供 3 月换新，1 年保换的售后服务。

【输入设备】

中科集团新推出大白鲨系列键盘，包括轻翼、精翼、飞翼 3 款不同型号。它们结实耐用、小巧精致、具有多媒体功能，为用户提供多层次选择（图 -03）。



（图 -03）

大白鲨键盘采用优质钢化感应硅胶，经特殊工艺处理，上万次敲击也不会失去弹性。其设计符合人体工学并集多功能键于一身，如控制光驱、一键上网、开关机等。

为推广大白鲨键盘，中科集团正在全国范围开展“网际纤纤手”评选活动。只要将您认为最有魅力的一双手的照片 E-Mail 到 prettyhand@bigshark.com.cn，就有机会获得大白鲨液晶显示器一台。具体活动可登陆 www.bigshark.com.cn 参看。

【主机板】

近来微星主板时有水货，主要是 815EP Pro-NL 和 6309NL100 系列。这里介绍一下鉴别水货的方法。

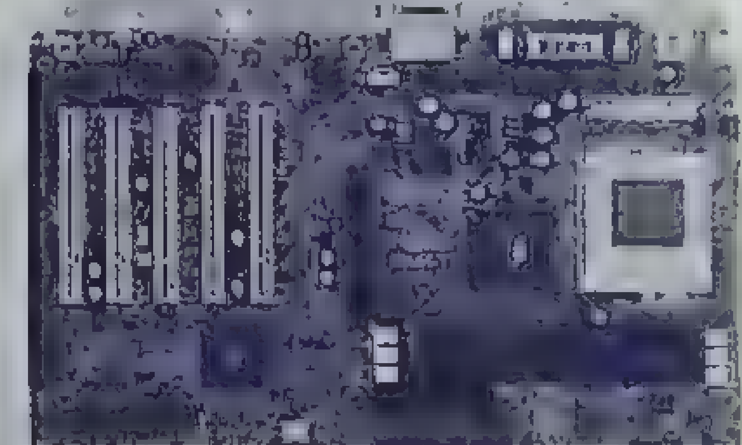
最简单的区分方法是看随板使用手册。正规报关产品附简体中文使用手册。封面为彩色印刷，内容第 3 章对主板 BIOS 设置作了详细描述，整本说明书有 80 余页，比较厚。而水货手册则是黑白封面，全英文，仅 20 多页，对 BIOS 设置仅介绍大致类别。

此外，从主板包装也可以区分正货与水货。正规渠道微星主板，包装盒由大厂印刷，工艺高，分色准确，字迹清晰。而水货则是将正货包装扫描得到的图案印刷。无论颜色还是图案很模糊。尤其白底黑字和黑底白字部分，色泽偏红，与正货差异明显。主板包装盒背面微星获奖图标部分，由于图案和说明文字较小，水货看上去会明显感到模糊不清，而正货图文则清晰锐利。

如果用户买到全英文说明书的这两种微星主板，必然不是正规渠道产品。如果有中文说明书，则请验看包装盒印刷质量。

DFI 公司针对 Intel 新发布的 Tualatin PIII处理器，日前推出采用 694T 芯片组的主板 CA64-TN 和 CA64-TC（图 -04）。

Tualatin 与现有 Coppermine PIII相比，引脚定义不同。它使用 1.2V 的 AGTL+ 协议，而 Coppermine 使用 1.5V。针对此差异，Intel 发布了 815 B-Step 芯片组，而威盛则推出 694T。VIA 694T 采用 520 针的北桥 VT82C694T 和 324 针南桥 VT82C596B。支持新 PIII、Celeron 和 VIA C3 处理器。外频和内存总线支持 133MHz。提供 AGP 4×和 1.5GB SDRAM/VCM 内存接口。支持 ACR、AC'97 和 MC'97 MODEM。支持 ATA-66 硬盘模式，提供 4 个 USB 接口。



（图 -04）

DFI CA64-TN 和 CA64-TC 主板，自行换用更强大的 VT82C686B 南桥，从而实现以上所有功能外，还支持 ATA-100 硬盘接口规范。额外保留的 1 个 ISA 插槽给特殊需求用户以便利。■

携手走捷径

邮购费用：5元/套

新品视点

名称	价格	名称	价格
魔界争霸镜子战争	49/45	改装车大赛	50/45
游戏制作大师	98/85	龙族	39/35
异度空间(特价)	25/20	龙族月卡300点	29/28
魔法时代(双CD)	38/35	明星三缺一	39.9/35
秘密潜入	48/45	抢救[illegible]大作战	29.9/25
战争启示录	48/45	古墓丽影历代记	48/45
装甲元帅II苏德战争	48/45	英雄本色	48/45
特勤机甲队IV	38/35	吸血鬼之假面舞会	48/43
半条命·反恐精英	68/63	苍白帝国	50/45
飞虎队精英版	38/35	龙战士III	48/45
百战天虫·世界大战	50/45	银河英雄传说VI	48/45
零时代(中文版)	58/50	金庸群侠传网络版	[illegible]
碰碰I时代	28/25	学生骑士团	48/43
大富翁V	48/43	剑侠情缘外传月影传说	68/65
红月	38/37	风云之七武器	69/63
博德之门II	98/90	近距离作战V	48/43
文明II	50/45	万神殿	48/45
活祭	58/53	真爱记录之新同居时代	48/43
樱花大战	50/45	模拟韩国	48/43
异域惊魂曲	98/90	重金属II	48/43
冰风谷	68/60	危机最前线合集	68/63
石器时代	29/26	辐射战略版钢铁兄弟会	58/52
石器时代300点费卡	15/14	三国立志传	48/45
石器时代1060点费卡	50/49	三国世纪	28/25
古龙群侠传	68/60	地面控制	68/60
天下	28/25	VR战士2	35/30
黑与白	198/185	少林足球	38/35
轩辕剑III天之痕	69/65	暗黑破坏神I中文版	38/35
轩辕伏魔录	58/55	暗黑破坏神II经济版	98/90
家园惊世浩劫	58/50	暗黑破坏神II英雄版	188/170
终极刺客 代号47	48/45	暗黑破坏神II资料版	98/90
海狗	50/45	暗黑破坏神II玩偶(邮费10元/套)	
杀出生团	48/45	野蛮人	168限量
英雄萨姆	48/45	亡灵巫师	168限量
战争艺术II	48/45	DIABLO	178限量

名称	价格
Norton Ghost2001中文版	128/105
金山游侠III	48/43
Pro-Mogic5.12即时恢复	49.9/43
Photo硬派	98/90
会声会影4	98/90
会声会影5	129/110
网际金典	35/30
我行我速III	48/40

音乐休闲MP3

名称	价格
罗大佑	25/24
任贤齐	25/24
BEYOND	25/24
李玟、张柏芝、郑秀文	25/24
莫文蔚、动力火车、伍佰	25/24
张惠妹	25/24
张雨生	25/24
赵传、王杰	25/24
男人篇	25/24
女人篇	25/24
邓丽君	25/24

通关捷径

名称	价格
博德之门II攻略	39.9/35
风云II攻略	12/11
天之痕攻略	29.9/26
冰风谷攻略	29.8/25
生化危机III攻略	30/27
龙族攻略+50点卡	29/25
轩辕伏魔录攻略	28/26
暗黑资料片攻略	26/25
石器攻略	25/23
月影传说攻略	19.8/18
网络三国攻略+网络三国	19/18

流行经典

名称	价格	名称	价格
地下城守护者II	48/45	魔法门VII[illegible]	49/43
泰伯利亚黄金版	78/70	土著也疯狂	38/35
英雄无敌历代记	18/45	百变大兵	38/35
[illegible]	29/25	创世纪企业王国	48/45
新绝代双骄II	69/60	[illegible]女神传说	19/15
新绝代双骄I	89/80	宙斯：众神之王	58/53
三国群英传II	29/25	剑侠情缘(白金版)	78/70
[illegible]记	65/60	网络三国月费卡	19/19
可爱卜叶伊人作战	25/23	欢乐甲壳虫	50/45
近距离作战IV	48/45	古剑风暴	68/65
咒导异九者	38/32	雷霆麻将	48/43
人偶情缘II	30/28	生化危机II	38/33
风云	39/35	新倚天屠龙记	69/60
西风狂诗曲II	50/15	恐龙危机	48/45
极品飞车V	60/55	迷任务	29/28
KV3000	178/120	小鸡快跑	48/45
瑞星千禧版2001	168/100	突击小组III	38/35
星际：母巢(1.08版)	108/95	电影大亨	29/25
轩辕剑III	39/35	FIFA2001	50/46
英雄无敌III	48/42	NBA2001	50/46
模拟人生	68/60	美好人生	50/45
天地劫	69/55	麻辣大富翁	25/23
幻世录	69/60	烽火英雄	39/35
模拟城市3000中文版	18/45	欧洲超级联赛	50/45
远征奥德赛	39/35	新神雕侠侣	69/65
FIFA2000	50/45	万王之王	19/19
KA-52直升机	38/35	万王之王月费卡	19/19
银翼杀手	60/55	文明II	48/45
死亡阴影	48/45	英雄无敌历代记	48/43
中华英雄	69/55	三国志VII	140/130
埃及艳后	50/45	仙狐奇缘	69/60
虚拟人生II	35/30	光明与黑暗	48/45
突击小组III	38/35	远征奥德赛II	39/33
主题公园世界II	48/45	命运战士	48/45
武士魂(世纪回顾)	20/15	玩具兵之一触即发	48/45
仙剑奇侠传(世纪回顾)	28/25	桌球俱乐部	48/45
深海猎狼(世纪回顾)	38/30	格斗游戏大全	22/20
沙丘2000(世纪回顾)	36/32	深海争霸	50/45
长弓2(世纪回顾)	48/45	黑暗王朝II	48/45
摩托英豪2(世纪回顾)	38/35	金庸群侠传	29/25
劲爆街车(世纪回顾)	35/33	生化危机III简装版	48/45
地下城守护者(世纪回顾)	48/45	赏金奇兵：西部通缉令	48/45
骑士与商人(世纪回顾)	28/20	三角洲特种部队III大地勇士	49/45
魔法天尊(世纪回顾)	38/35	智冠五合一	19/18
星际围攻(世纪回顾)	50/45	斗神物语	25/24
主题医院(世纪回顾)	36/32	新蜀山剑侠传	69/60

特约经销商

捷径公司中发分店 010-62528200　动物园快乐城堡分店 13021149740

知星际公司 010-63425670　和平里分店 010-84253374

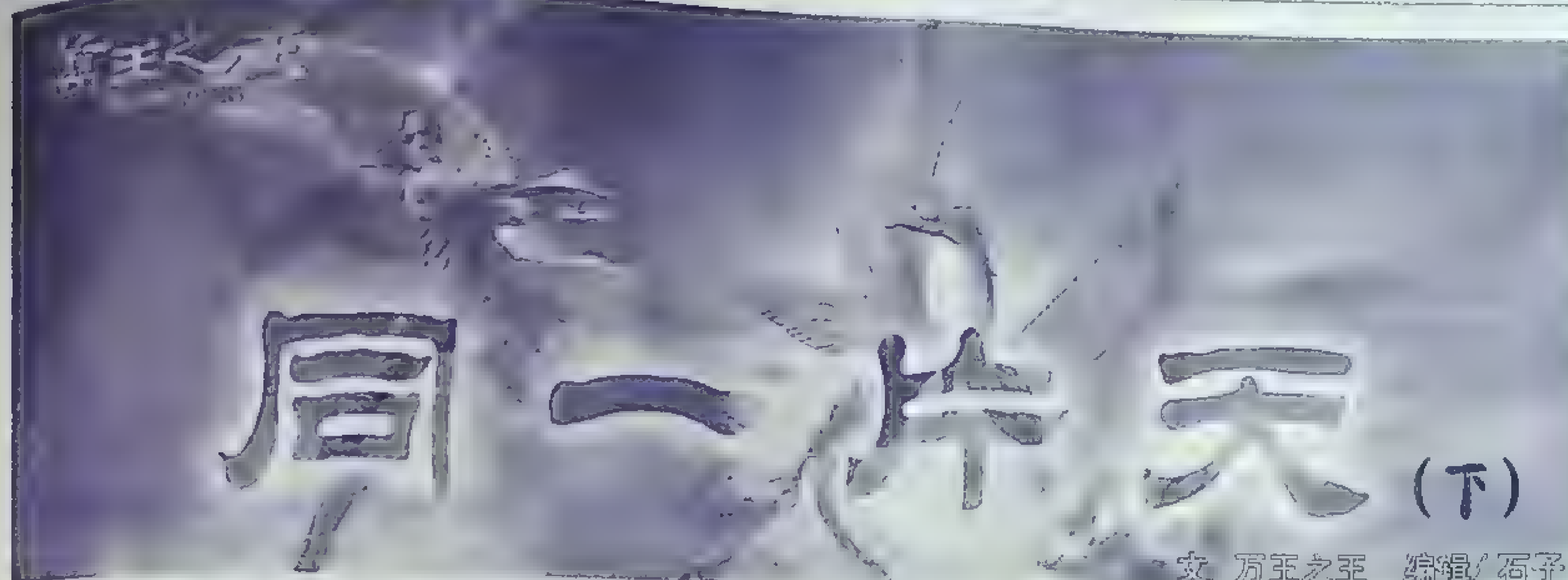
捷径电脑 JJsoft

邮购地址：北京市813信箱北京捷径电脑公司

联系人：李文东 邮编：100037 电话：68520836

捷径总店销售地址：海淀区阜城路8号西平房





六

斐德村是乌鲁的一个恬静的小乡村，风刃经常到这里买 15 级装备，所以很熟路地来到了村长家。

一见到风刃，阿普温村长满脸堆笑，“哦，是旅行商人呀，这次又带了什么好东西来？”

“阿普温村长，我们可不是来卖装备的，我们专程来找您，想打听一下您儿子的事。”

“我儿子？”

“就是德拉根呀，听说他去寻找力量的真谛。”

“你听谁说的，难道你遇见了芬尼？唉，别提了，一提起他我就忍不住流泪，都这么多年了，一点消息都没有，他可是个好孩子呀。”

“您知道他去了哪里吗？兴许我可以帮您找到他。”

“哦，真的吗？我只知道他去了火龙祭坛，可具体位置在哪里我却不知道。”

“放心吧村长，找到他的话，我们一定把他揪回来。”

“哦，对了，你们出发以前先去看一看莱特儿小姐吧，她也在等着德拉根回来呀。这个可怜的孩子，要是我当年阻止他就好了，都十多年了，一想起他来我这心里就难受。”说着说着，阿普温村长已是老泪纵横。

无情的岁月早已在这位坚强的老者身上刻下了无法磨灭的印记，他那健壮的肌肉早已萎缩，瘦瘦的身形使他显得弱不禁风，可是他那钢铁般的意志依然坚韧不拔，他内心深处依然还有希望，他仍然在等待，等待父子团圆的那一天。头发花白的老者不愿让年轻人看到内心的脆弱，他颤巍巍地背过身去擦拭着泪水。

看着伤心的老村长，一丝凄凉泛起在风刃的心头，追寻着力量的足迹，一个化身为恶魔，为世人所唾骂；另一个一去无踪，留下的是哭泣的亲人，不知自己这一去会是什么样的结果。

一只坚强而有力的手扶到风刃的肩上，耳际传来苏影的鼓励：“走吧，不管前方有什么，既然我们选择了这条路就不能回头了，魔界的家伙们说火龙祭坛在东北方，那里是邪恶的火龙群居的地方。”

七

龙，一种神秘的生物，自从神魔揭开战幕，天火吞噬大地的那天起，它们就成为左右战争结果的一支强大力量。有人说，龙是邪恶的，它们可以把见到的所有人类撕成碎片，更有人曾经见到它们口喷烈焰将大地烧成焦土，甚至还传说已经化为骷骨的邪龙借着黑暗的力量重新站了起来，成为呼吸着恐惧的暗骑士的座骑。但是也有人说，龙是善良的，它们是这片土地真正的主人，它们攻击人类只不过是因为人类夺去了太多本属于它们的东西，现在它们也已经渐渐习惯了与人类相伴，更有人曾经见到有人亲手将黄金龙养大，并成为光荣的龙骑士。

不管何种说法，有一点是一致的，龙就是力量的守护者，它们从古至今一直在守护着的说不定就是力量的秘密。

十多年前，一位优秀的青年满怀希望来到了火龙祭坛，他是否已经找到了心目中那至高无上的力量？而今，为了同样的目的，又有两个年轻的冒险者向着火龙祭坛出发了……

历经十年的等待，莱特儿成熟了许多，她已经不再幻想着心上人突然回到自己身边，和自己一起踏进那神圣的殿堂。那一天对她来说似乎已经再也触摸不到了。可是她那坚毅的目光清清楚楚地告诉人们，她从来没有放弃，她依然相信心爱的德拉根还活着，依然相信他还爱着她。

“如果见到他的话，请把这个玫瑰项链交给他，帮我问问他可还记得爱吗？可还记得有人在家等他？”也许是被两名冒险者的激情所吸引，莱特儿小姐心中再次燃起希望的光芒，她甚至

把唯一可以用来记念德拉根的玫瑰项链交给了他们。

风刃仔细地端详着手中这条饱经沧桑的项链，链子的每一个环扣都闪闪发光，那是莱特儿小姐每天抚摸的结果，十多年来，她从未停止过想念德拉根，所以也从来没有停止过抚摸这唯一的信物。如今，这心灵的寄托却出现在了一个陌生人的手上，可见她已经近乎绝望了，这是她最后的机会，如果希望随着信物一同石沉大海，结果将会怎样？风刃不敢再想下去，他在心中默默地祈祷着，他必须成功。

随着岁月的流失，火龙们的地盘几乎都被人类剥夺了，如今它们只剩下这最后的栖息地，它们愤怒了，口吐烈焰把土地烤成了干裂的红色；它们警觉着，不惜把每一个入侵者撕成碎片。走在这干裂的红土地上，两名冒险者同时感到了巨大的压力，不断从土地的裂口中喷出的燥热警告着冒险者，这不是他们可以随意进出的领土。

风刃警觉地紧了紧手中的盾，同时拔出了冰龙握在手中。苏影也绷紧了每一根神经，用咒语召来黑暗精灵守卫着自己。他们早已看到了远方那乌云笼罩下黑色的城堡，甚至可以看到城头上那巨大的红色躯体。他们可以肯定，那些红色的巨物也已经发现了他们，危险的空气在两人身边弥漫开来。

"祭坛在城的东南角。"苏影小声说道。

"那样最好，咱们不用进城了，直接去祭坛看看，我可不想和那些巨龙纠缠。"风刃的声音有些激动。

"能在祭坛找到他最好……"突然从天空传来一声巨吼打断了苏影的话，两个巨大的身形伴随着呼啸的风声直扑了下来。两名冒险者轻巧地躲过了巨龙的空袭，风刃把巨剑向后一引，正打算还击，突然听到身后传来一声沉重的呼吸，他心想不妙，立即一个侧扑向旁边滚了开去，一股红色的火焰已经将他刚才所站的土地烧成了焦碳。

风刃一边躲闪，一边目测了一下来犯的敌人，竟有十多条。而另一边，苏影也正巧妙地躲闪着巨龙的攻击。

"不要和它们纠缠，我们分头跑，在祭坛会合。"风刃一声大喊，两条人影随即一左一右飞也似的跑开了。

巨龙虽然身体巨大，力量巨大，但要控制如此硕大的身躯毕竟不是易事，反应迟钝，移动速度慢是它们的致命伤，这一点风刃早已知悉。他发足狂奔，连续几次变向之后就把巨龙抛得无影无踪。风刃看了看手中的罗盘，便向城东南跑了过去。

祭坛的位置并不隐秘，甚至说还十分显眼。平坦的土地上，远远地就可以看见六根石柱冲天而起，那就是祭坛的所在地，而祭坛的周围却守卫着四条巨龙。祭坛的中间，可以看到有一个身穿亮银铠甲的人正在低头沉思，紫色的披风在风中烈烈作响。

他会是德拉根爵士吗？看来要见到他的话一场恶战是再所难免了。风刃大步走向守卫巨龙，那龙看见有人走来，显得十分生气，它一声暴吼向风刃扑了过来。风刃迎着巨龙往前一蹿，避过巨龙正面的锋芒来到它毫无防备的腹部举手一剑直刺心脏，巨龙软软地倒下了。另一条巨龙还没反应过来，就觉得左边传来刺骨的寒风，无数冰冷的冰锥刺在自己的身上，全身都麻木了，随即一把冰冷的利刃穿透了自己的胸膛，它也倒下了。

风刃干净利索地杀掉两条守卫巨龙，就看见另一边的两条巨龙身上泛起诡异的红光，伴随着痛苦的哀嚎，那两条巨龙也倒下了。那是苏影的杰作，看来苏影也顺利地摆脱了追兵。

透过黑色的云层，几缕淡黄色的阳光斜斜地照在祭坛上，照在紫色的披风上。令人惊讶的是，透过那身闪亮的铠甲，反射出的竟是血一般的红色。那是位个子很高的男性，看上去大概30来岁，一举一动都显得十分优雅，举手投足间潇洒无比，只是那英俊的脸上一双深蓝色的明眸散发出无限的忧郁。他用那令人心碎的目光轻轻划过巨龙的尸体，淡淡地落在两名"入侵者"身上，随即又回到了沉思。

"你是德拉根爵士吗？"风刃打破了沉默。

"德拉根？……"那男子眼中闪过一丝惊讶。

"他十多年前来这里寻找力量的真谛。"

"他死了……"

"死了!? 你见过他？"

"他早就死了……"那男子喃喃地说。



"死了，那太可惜了，我本来希望能从他那里了解到什么是力量呢，看来我只有自己调查了。"

"不行，你不能……你不能触碰祭坛的秘密。"

"哦，为什么？"

"你会和他一样的，不能步他的后尘……"

"他？是德拉根吗？你跟他很熟吗？"

"不能调查祭坛的秘密……"

"可以告诉我他现在在哪里吗？"

"他死了……"

"那他埋在哪里？我们受他父亲的托付，一定要把发生在他身上的事调查清楚。"

"没了……什么都不剩了……"

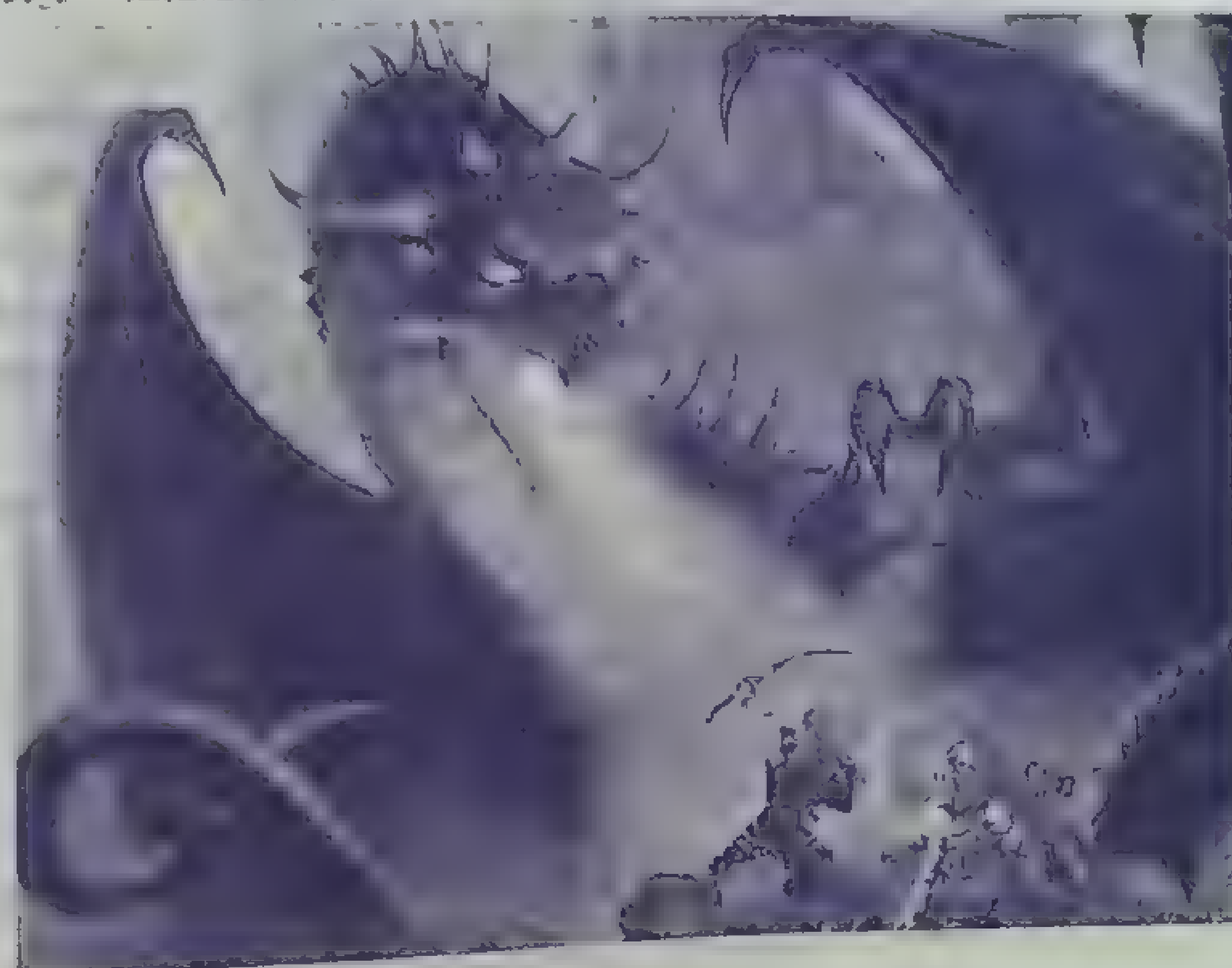
"唉，跟你说话真难。"风刃已经失去了耐心。

"呵呵，你身上的披风是爵士披风吧，一般人是不可能有的，而且我看见了上面绣着 Dragon 的字样。那是属于德拉根爵士的吧？你不是说属于他的东西什么也不剩了吗？为什么你会披着他的披风，除非……"苏影继续提问。

"他已经不属于这个世界了。"

苏影从风刃手中拿过玫瑰项链高高扬起，"我们本来受莱特儿小姐的嘱咐，要吧这个项链交给德拉根爵士的，现在看来已经没有这个必要了。"

"啊，那是……"那男子一把抢过苏影手中的项链捧在胸口，两行泪水从那忧郁的眼中涌了出来。"莱特儿，我的爱人……"他呢喃着。



"德拉根爵士，她托我们问你是否还记得爱，是否记得家中的老父，是否还记得有人在家中等你归来。"苏影说道。

"德拉根已经死了呀！可怜的莱特儿，你怎么那么傻。"德拉根爵士呜咽着。

"可你不是活得好好的吗？"风刃再也忍不住了。

"十多年前，我为了探寻力量的真谛，踏上了这个祭坛，后来发现了祭坛中那件火龙邪甲的秘密，我接受了邪恶力量的挑战，穿上了这件铠甲，从那一刻起，邪恶的力量侵入了我的身体，我再也不属于这个世界，我从那时起可以说已经死了。可我不甘心失败，不甘心输给邪恶，不甘心把这躯体交给邪恶的力量，我同它斗争，斗了这么多年，我终于控制住了它，夺回了自己的身体，可这时我才发现经历了这么多年的斗争，我的身躯早已消亡殆尽，它们是借由邪恶的力量拼凑在这铠甲里的，就连我的灵魂也是。现在的我不过是拥有无尽邪恶力量的活尸而已。"

"力量是什么？你找到它的真谛了吗？"

"力量由心而生，随心而逝……"

"拥有超越一切的力量是什么样的感觉？"

"……你的眼睛难道没有告诉你吗？"

"我所看到的未必就是真实的。"

"当你真正感受到真实时或许已经晚了。"

"那总比没有感觉要好得多。"

"你很固执。"

"这个问题困扰了我很久，我想知道答案，用我的身心去感受那真实的答案。"

"我生前有两个好友，一个是我心爱的莱特儿，另一个是乔，他是一名魔法师，或许他能帮我摆脱这邪恶的束缚，把我的情况告诉他，请他安抚我的灵魂，如果你能做到的话我就把我知道的一切告诉你。"

"乔，他在哪里？"

"我不清楚，不过莱特儿一定知道。"

"那好，我这就出发。"

"等一等，年轻人，请把这玫瑰节戒指带给莱特儿，还有这颗月之

石，告诉她我至死都忘不了她的爱，但我……我已经不会再是她等待的人。”德拉根将手从身上拿出一个包得严严实实的小包裹，缓缓地将它一层一层打开，把深藏其中的一枚戒指和一颗月牙形的石头交给了风刃。

“我很快就回来。”风刃飞也似地奔了出去。

看着那绝尘而去的背影，苏影不由自主地叹了一口气。

“你们是好朋友？”德拉根问。

“是，我们一起长大，一起探险，一起打猎，生死不离。”苏影眼中闪出一线光芒。

“他真的很想变得强大！”

“我很担心，他这次真的很执着，他在这一年的流浪生涯中究竟遇见了什么，竟使得他发生了这么大的变化。”

“你应该相信他。”

“我真的害怕他会变成恶魔……”

“他很相信你，从他那不经意流露出的眼神中看得出他自己明白最可怕的后果是什么。他选择了由最要好的朋友为这一切划上句号。”

“这正是我最担心的，真见鬼，我一直以为这只是一次普通的冒险，看来他早就知道祭坛的事。”

“也许吧，他和当年的我很像。”

“我真担心自己到时候下不了手……”

“他信任你……你不能下不了手，这是你必须做的。”

八

黄昏的斜阳将最后的余光洒进宁静的村舍内，屋中美丽的主人早已泣不成声，可怜的莱特儿，苦等了十多年，最终等来的还是这最不该来的消息。她用双手牢牢攥住那刻有玫瑰花纹的戒指，这就是她苦苦等待的爱情呀。如今信物虽在，可人已骑鹤西去，怎能不伤心落泪。她痛哭，她流泪，她要用哭声振奋自己，她要用泪水洗去哀伤。

风刃懂得那份伤痛，因为他也曾经经历过，虽然他相信他的经历不及莱特儿的十分之一，但那已足够催毁一颗满怀期望的心。他付出了一年的光阴才将那颗破碎的心拼回原样，但此时此刻，它再次松动、破裂。他害怕自己的信心和勇气会因此动摇，于是他狂奔，逃离那伤心的房间，他发誓，要在最短的时间内找到乔。

夜已深，凹凸的阴影爬上火龙祭坛，掀起紫色的披风。披风下的青年依然满面忧伤，憔悴的脸上依然没有一丝笑容。或许他已经知道这将是悲梦的结束，但他并不为之动容。他心愿已了，情已清、爱已逝，此刻的他仰望天宇，或许正在想着幻化成哪颗星辰去守护心爱的人，去守护年迈的父亲。

苏影已将他那玩世不恭的笑脸藏到了兜帽之下，此刻的他最需要的就是镇静，绝对的冷静才能让他坚定信心——对好友的信任，也是对自己的信任。

急促的脚步声打破了夜的静谧，风刃一阵风似地跑了过来。他手里紧握着缠绕着无数神秘魔法的月之石，那是乔的祝福，为了解救朋友，他几乎耗尽了自己全部的法力。风刃把这颗充满了魔力的月之石交给了德拉根，说：“乔说只要解开封印，释放出里面的魔力就可解救你的灵魂。”

“乔他怎么样了？”德拉根问。

“他正在试图镇住上塔的恶灵。”

“莱特儿呢？”

“她哭了……”

“这一切该结束了。”

“现在可以告诉我你所找到的力量是什么了吧？”

“可以，当然我知道你也想亲身体验一下，拿出你的本领来攻击我试试吧。”

风刃从背囊中拿出了冰龙和巨人盾，转身对苏影说，“我想自己试试。”

苏影点了点头。

风刃口中念念有词，施展出白魔法，一时间“魔法盾”“神圣精神”“英雄气魄”……各种光环缠绕着风刃的身体，形成了强大的魔法力场。他双目放光，牢牢盯住德拉根的双手，他知道接下来的攻击必然是强大无比的，只有集中全身的力量才接得下来。

德拉根对着天空一声暴喝，诡异的蓝光从他身上的火龙邪甲中泛了出来，将他全身紧紧包住，那忧郁的双眼此刻也化为了血腥的深红色。他移动、挥剑，卷起恐怖的剑光。

风刃迎剑而上，只在一瞬间，他看见手中的巨人之盾化为碎片，冰龙也在扑面而来的剑光中断了开来……

黑暗，无尽的黑暗，风刃在黑暗中醒来，他看到的，听到的，感觉到的都变成了无尽的黑暗。“我已经死了吗？这里难道是地府！”他一遍又一遍问着自己。

“你没有死……”一点亮光划破了黑暗。

“德拉根？”

“这就是你想要看到的力量。”

“力量？可我只看到了无尽的黑暗，这世界中只有我一个人而已。”

“有些东西你得不到时会非常懊恼，当你得到之后又会后悔不已，力量是其中一种。”

“可我觉得在追寻的过程中会得到别的东西，如果得到力量，那不是更好？”

“那是需要慢慢积累的，真正属于自己的力量，而现在你看到的是从魔鬼手中得来的力量，它能使你一瞬间强大，同时也使你失去一切。”

“我只是想变强而已，何况失去的还可以再找回来。”

“真的吗？想想我的经历吧，不管你是否屈服于魔鬼，你都将失去一切。”

无数道彩虹将无尽的黑暗撕碎，德拉根化作一缕青烟飘散天际，火龙邪甲当地一声落在地上，原本缠绕着德拉根的紫光又慢慢飘回了那泛着红光的铠甲。

风刃捡起火龙邪甲仔细端详着，眼中闪着胜利的光芒。

“你真的要穿上它？”苏影冷冷地问。

“这是我们此行的目的，不是吗？”

“你会变成魔鬼的。”

“咱们是朋友，对吗？”

“最好的朋友！”

“所以如果我变成恶魔……”

“我会像对付鲁克大公那样干掉你。”

风刃笑了，苏影也笑了，也许不知以后会怎样，但他们知道他们永远是最好的朋友，最值得信赖的朋友。

皎洁的月光下，一名年轻的游侠高高举起了泛着红光的铠甲……■

[完]

编后语：

最近收到很多读者的意见，说石子很少在文渊阁里发言了，一定是偷懒，对文渊阁疏于管理。石子说，我冤枉啊~~~!!其实，文渊阁是石子最上心的栏目了，每个月我都有很多想法希望与大家交流。就拿7月问世的那本游戏文学增刊《中国游戏文学作品精选》来说吧，石子将全部的制作心情写成了长篇“大”论，准备在8月号上一吐为快，结果，因为栏目空间有限，只好作罢。

转眼两个月过去了，制作这本书时的兴奋劲依然留在记忆里，而很多朋友也都写来了他们阅读此书的感想，令石子感动。在这里，石子要向所有仔细阅读了这本书的读者朋友们说一声：“谢谢！感谢你们对这本书的支持！”

对于这本书，我有太多的话想说，但是又怕被人误解有“炒作”的嫌疑。说实话，作这样的一本游戏文学增刊，似乎冒了很大的风险——本来嘛，文渊阁栏目本身就时有争议，褒贬不齐，还要特地做一本书来添乱。但是，那原本就是我希望达成的一个愿望。

我因为喜爱游戏文学，所以大胆地接下了文渊阁这个栏目。当时就有一个很高的理想——希望透过这些形形色色的精彩文章，来向世人证明，玩游戏未必就是不长进，游戏也未必就是个肤浅的东西……但是，有时候个人的努力是无法奏效的，“游戏文学”这个领域，需要广大的游戏玩家们一起扶植才行。

值得我们思考的是，目前的游戏领域，包括所有媒体、厂商甚至是读者在内，都还只将“游戏文学”当成是一种饭后甜点般的花絮栏目，可有可无的东西，而未能体会到，它其实更能展现游戏者的知识内涵、思想底蕴以及价值观、世界观……攻略是一种游戏的工具，而游戏文学才是真正的艺术体现。我们拿什么来证明？就是这本《中国游戏文学作品精选》。

虽然，以“游戏文学”目前的尴尬处境来看，这本书的未来也许并没有我想象的那么美好，但是，我仍然拿出了冒险一试的勇气。毕竟，螃蟹总是要有人第一个吃的。

基于上述的种种感受，在那本书的末尾处，我怀着一种很复杂的心情写下了一篇简短的“编后语”，权作此书的涵盖；而更多想说的话，则希望能从认真阅读了此书的读者那里听到，然后对大家说一声：“让我们共同努力吧！”

在结束这期杂志的编排工作的时候，我接到了一本纯文学刊物编辑的电话，他希望转载《中国游戏文学作品精选》上的部分文章。这个消息令我格外高兴，看来出自我们玩家笔下的文学作品，也一样有机会走入纯文学纯艺术的领域，这不恰巧验证了我们制作这本书的初衷吗?!石子坚信，中国游戏文学一定会有光明的前程的，让我们一起努力吧！

石 子

2001年8月

游民调查：由家游杂志与新浪网游民部落合作进行的全新游戏调查系列行动！

现在游戏行业真是越做越大了，什么[illegible]、[illegible]……新浪游戏在网上举办的"[illegible]龙の女选秀"、"仙剑选秀"、"[illegible]"……和"剑灵猜组合拼大奖"等活动都吸引了大量网友、玩家和媒体的目光。[illegible]，广大的游戏玩家朋友们，这些促销宣传活动是否会让您更加关注这个游戏、这个游戏厂商……认为"有这钱还不如把游戏本身做好一点"？

众说纷纭GAME秀

在湖南卫视仙剑专场的快乐大本营的COSPLAY中，有不少玩家对那个长得有点像李玟的赵灵儿一号留下了深刻的印象。虽然zhe楚怡那天没有取得最后的胜利，但仍有不少玩家支持她。本人特在第一时间通过OICQ采访了她，下面是在QQ上采访实录。

于：请问您玩了多久游戏了？

刘：我是从98年开始玩游戏的，现在已经玩了3年了，刚开始是通过弟弟的推荐接触的电脑游戏，当时第一个玩的游戏是《星际争霸》，但坦白的讲，这些游戏给我留下的印象都不深，一直到我的弟弟给我弄来一套《仙剑奇侠传》，结果我马上就迷了进去。

于：噢，你是这样接触的仙剑，那么这次您怎么想到去扮演赵灵儿了呢？是不是因为喜欢她呢？

刘：噢，说来这次机会很偶然，我虽然在网上看到了中青旅搞这次活动，但是因为没有放在心上，自然就没有太在意，后来我弟弟因为看到我参加过"龙之女"的选秀，就给我报了名。

于：噢，原来是这样报的名，结果后来你就从众多参赛者中脱颖而出，成为8名幸运儿之一。那么当时你知道你成了成功者之后，你的感觉是如何呢？

刘：怎么说呢？嗯，其实当时心情很平静，没有像你们想像的有多激动，我就觉的自己就应该成功。因为我自己毕竟有过"龙之女"的经验，所以参赛后心理调整得很快，你可以上我的主页上去看看，我很快便调整到了自己认为的最佳状态。

于：嗯，是这样呀，那么请问，您的主页是自己做的吗？

刘：不是，是我弟弟在我的威逼利诱之下帮我做的。:P

（来，大家为她弟弟默哀三分钟）

于：那么这回湖南之行，你的感觉如何呢？

刘：嗯，很可惜呀，虽然我自己认为调整到了最佳状态，但可能是感觉还是有点不对吧，所以导致状态不佳，没有得到大家的认可，反正我没有想到自己会输呀。

（可以感觉出，楚怡小姐明显有点不服）

于：噢，好在现在不是最后的结果，你还有机会，如果有公司愿意聘你做形象代言人，你会怎么想？

刘：只要合适的话，我会去而且感到很荣幸。

（国内的游戏公司听好了，感到荣幸呀？机不可失呀）

于：现在上海有一家公司在招人演唱他们新游戏的主题曲，请问您会去参加吗？

刘：嗯，是哪一家呢，我从小是比较喜欢唱歌的，虽然不敢说唱得好，但是我对自己还是有把握的，我想我应该去试试，而且可能会取得好成绩吧。

（[illegible]，喜欢迎接挑战的人）

于：嗯，我看您的主页上曾经提起你参加过有名的"龙之女"选秀，请问是不是喜欢迎接挑战，有机会就上呢？

刘：这个不好说，有的时候很[illegible]，或者说有的时候找不到人物的感觉或者是不喜欢这个人物，就肯定不去喽。哈哈，你一定是有机会就上的人喽？

于：嗯，机会出来了就要把握住，我喜欢迎接挑战。

刘：嗯，是个好战士。

（不对，怎么改作问我了？）

于：嗯，其实我感觉，你好像有点没有找到赵灵儿的感觉，你认为呢？

刘：嗯，或许吧。怎么说呢？其实我个人认为每个人心中有每个人心中的赵灵儿，我一直认为能演自己喜欢的形象是一件非常幸福的事情，其实我那天是在以自己的理解去演绎一个自己心中的赵灵儿，你今天看见了我喜欢赵灵儿，我会这样演，明天我喜欢林月如，我还会这样演，后天我喜欢阿奴，我还是会这样演。

（好有个性的小丫头呀，真是验证了一句话："时代愈进步，小孩愈不好对付）

于：除了《仙剑奇侠传》，你还玩过什么RPG游戏，比如说有没有玩过国产的《剑侠情缘》？

刘：没有玩过，不过听你一说，我还真想玩玩？你送我一套吧？

（我是不是应该扇自己一巴掌？）

于：扮演赵灵儿最好玩的是什么？

刘：最好玩同时也最有意义的是认识了一群来自各地的俊男美女。刚开始我们也有过（猜忌），但是后来从北京到湖南后，我们大家都结下了深厚的友谊，临分手那天，我（心里酸酸的），不管怎么样，我都很高兴认识他们。也许这就是一种缘份吧。

于：你业余时间喜欢干什么呢？

刘：聊天旅游玩游戏。

于：如果换个角度让你当真正的赵灵儿，你会选择李逍遥吗？为什么？

刘：如果换个角度的话，也许我还会选择李逍遥。因为逍遥虽然个性是有点软弱，但是他是善良的，而且他为了自己心中的人，可以不惜一切代价，最重要的，是他这个人是一个相当有正义感的人。

于：如果你是赵灵儿，你会怎么去追李逍遥呢？

刘：采取迂回战术。:P

（迂回战术？这是什么战术呢，意味深长的台词）

于：呵呵，是这样呀，看来你是很喜欢赵灵儿这个人物喽！

刘：是呀！

于：喜欢她什么？

刘：不隐瞒这点，赵灵儿有自己的思想，敢于为自己所爱的人付出牺牲，她那种稳重而又不失胆毅的性格正是我喜欢的。

于：除了赵灵儿，你还喜欢哪个游戏人物？

刘：嗯，应该是蝎子、蝴蝶精。

于：蝴蝶精？？？是彩依吧。

刘：是呀，你呢？

于：嗯，彩依她可以为自己所爱的人牺牲，她一定是O型血处女座的人。

（停！谁访谁呀？）

刘：可能吧，但灵儿一定是水瓶座。

（打住，赶快转移话题）

于：为什么呢？

刘：直觉。

（直觉？？？我看是看了说明书）

于：噢，那么你认为你和赵灵儿有相似之处吗？

刘：我个人感觉本人有一些和他相像的地方。网络上的性格不像。

于：那么你认为你哪点像她？

刘：很多，想法、做法，有的时候我玩仙剑看到熟悉的情节，就会忽然感觉赵灵儿的做事方式真的和我不谋而合。

于：你扮演这个人物有什么感受吗？

刘：我刚才说过啦，我感觉到能够扮演自己喜爱的游戏人物真的是一件非常幸福的事情，我可以按照自己的想法去演绎出一个赵灵儿来，而且让赵灵儿不那么的孤单。

于：请问您有什么话想对广大玩家说吗？

刘：不管这次的选秀结局是什么，也许开始的时候对我来说是最重要的，但经过长沙一行，我想对我们八个人来说，最重要的是彼此居然可以由猜忌转化为那么深厚的友谊。所以我想对玩家说的，也是我自己的想法：我们不要把游戏结果当作目的，毕竟通过它，通过网络，通过论坛，借新浪的一块宝地，给众玩家一个与我们与你们结识交流的机会，不是么？

于：谢谢您接受我的采访。再见。

刘：再见。

刘楚怡：赵灵儿七组3号选手，参加了6月23日快乐大本营的活动后，没有成为现场的胜利者，但许多玩家却记住了这个长得很像李玟的小姑娘，她本人也憋足一口气要进入决赛再展风采，其人气值也不断高涨。但是由于种种原因，在8月18日最后的决赛名单中，她未能入选，成为得票最多的失败者。

个人主页：earica.126 com

从仙剑COSPLAY活动一开始，曾小扮演的林月如人气值就一直特别不可思议地高，这点从她在新浪的留言板就可以看出来。到了6月23日晚上快乐大本营的仙剑专场中，这种人气值就又有了一个更高的飞跃，有不少玩家对这个林月如一组一号选手留下了比较深刻的印象，因为相比之下，她演的林月如不但形似，神更似。

于：在新浪上所有的参赛者中，您的经历显得比较专业，可以谈谈你的经历吗？

曾：其实也没什么。我过去一直是画画的，大学本来考的是美院，同时也考了表演。同时接到通知书后，想想自己

第一届世界电子竞技运动会即将开幕 我们的形象代言人一个也不能少

美女玩家绝不仅仅是花瓶而已！不信就让你们看看现场大对决

这边万千宠爱集于一身 对面黯然再看也是真硬



游戏事业全面普及任重道远 让真充美眉来得更多一些吧！

首届WCG发布会场　现场摄影／游骑兵

[illegible]……一套好游戏是不会不受欢迎的。我曾玩过一个老太婆，有[illegible]……3分钟……1分钟……就是经典的游戏，[illegible]……我也不会花[illegible]的游戏身上

zuko_游戏行销可以，但只是游戏的一种促销手段，无可厚非。游戏好了，没人不会不买的，当年"仙剑"出来的时候，[illegible]什么首发会。"新仙剑"出来了[illegible]，不过游戏的BUG实在是让人不敢恭维

[illegible]_我想最好少来一点，因为到头来钱还是玩家出。

cxy1980_看到你们朋友的评价，有的把我笑得肚子都痛了。办这样一些活动还是挺好玩的，呵呵！

wangmaolove_办有多大的意思，重要的是游戏好玩。不管宣传包得多好，游戏不好玩，人家一样不买，就算人家买了，下一次可就不上当了。

yangfanstar_看了大家这么多的意见，我有一点想法。这样的活动还是要多举行的，毕竟游戏这个行业在中国还是很薄弱的。不理解游戏的一些所谓的"大人和教师"们就更不用说了，"游戏是电子海洛因"，我想大家总有一个不为此惋惜的。让这样的活动更多一些吧，让游戏的影响更大一些吧！让了解我们GAMER的人更多一些吧！电子游戏和下棋打牌等休闲活动一样，也是一种娱乐方式。GAME这也是一种文化，一种艺术。对于现在国内的大环境来说，游戏太需要更多人来了解她，接受她了！

[illegible]wang110_一款游戏好不好，不在于有好的代言，而在于质量。

[illegible]_游戏好，代言好，什么都好。游戏好，代言不好，还是不好。游戏不好，代言不好，非常不好。主要是游戏，代言无所谓！

小石0956_我基本上是同意的，但一定要选出与游戏人物十分[illegible]的才行，否则就会招来一片喊打声！！！建议游戏公司也发行一些玩偶，就如QQ公司开发出来产品之类，相信会有很多玩家买的，但是不要太离谱！！！

chynchen0156_现在游戏开发的商业味道越来越浓，没办法，为了生存嘛。

[illegible].com_一个人有一种看法，不可能一样。有说好的，也有说不好的，可是我要参加。

[illegible]1859_[illegible]，看看《剑灵》的形象代言人——青春美少女。[illegible]，本来好好的游戏，加上几个真人把游戏里的形象形实[illegible]。好像有点太功利了吧，在玩家心目中永远的经典《[illegible]》最好不要为了一些小小的商业利益而落入俗套！以上仅代表本人的看法，希望大家多多指教！

chenkang_84_如果你喜欢一只鸡蛋，你只要好好去欣赏他就够了，又何必去找那只鸡谁呢？

susan1260_游戏是否好玩，并不在于它的广告代言人。

radoxdz_要搞这类的活动就要让玩家产生共鸣。不然就是失败的！反而毁了自己的招牌，破坏形象！

[illegible]8263_做得好会得到掌声，做得不好将会失去在玩家心目中的地位，要慎重。

donal_真的玩家，喜欢什么游戏，是不会轻易受外界[illegible]宣传的影响的，选秀、协会等等一系列的活动，[illegible]声望的一种形式，历史事实证明，游戏的好坏与宣传[illegible]之比是一个乱数，不是有许多的好游戏没怎么宣传[illegible]被埋没了么？而现在的游戏，有许多是宣传[illegible]，这是一种必然，是因为现在很少有真正的玩家[illegible]中，相当一部分是低龄的易受促销活动宣传[illegible]，[illegible]不要受著名的举行各种活动了。

kakaia_活动其实不算多数，而且深度、力度都不够，[illegible]走过场，跟起哄似的，然后就匆匆收场，搞市场运作的[illegible]了解游戏吗？了解玩家的心理吗？估计多半是凑合[illegible]，先前新浪这里做了个恐龙选秀，随后出了多少[illegible]在认真回顾一下，那些搞策划的人，你们真的[illegible]

easy319_呀，这样做是对玩家心目中的美好角色的一种[illegible]打击！！

小[illegible]1979_这样很好呀！人都喜欢在现实中找到他的[illegible]

loser008_游戏好？不见得人人就都知道吧？不宣传谁会知道呢？就好比WINDOWS吧，它不玩命宣传，谁都就用LINUX了。

火[illegible]_大家应会了解游戏好坏与宣传无关，只要游戏好，不宣传也没关系。

ouren_我想还是会关注的吧，起码要这么热烈了[illegible]"如雷贯耳"嘛，好像现在不少游戏公司都开始注重广告宣传上[illegible]点了，过去只知道闭门搞技术，以为有好的创作班子就会做出好游戏，而且也会让玩家掏钱买，其实远不是那么简单，不肯在广告上投入是不行的啦！我看电视里金山公司的就是正在继续加大宣传投入，这样才能跟国外公司抗衡，好像这话比较有点[illegible]，总之，活动和宣传都引起我的注意了，还算合吧。

whoam5921_这样的活动无聊，中国有几个人会参加呀，那些色眯眯的眼睛都对准了结果的MM，真是伤脑筋，要是想赢得人家[illegible]做好了，就算没有活动也是好卖的，毕竟大家买的是游戏，也不是因个玩家还看一个游戏的MM吧！要是那样我也买，现在中国的市场很大，就看谁有实力，就像暴雪的DIABLO2，多么火爆呀，唉，中国没有那样的公司和人才呀，低叹，国内都是用大量的夸大宣传，最后引来一片大骂，真是的，我，只好逃跑了！

我的[illegible]_这样的活动没有意义，至少到最后就是这样，完全一帮色狼在瞎起哄。有这样的金钱和时间，还不如办一个游戏大赛，让一部分人先免费试玩你的游戏，了解你的游戏。那样才会卖得更好。

worm007_其实这些活动搞到后来就变味了，变成选美选秀了，跟游戏本身扯不上关系了，本来或许不错的一个游戏被这么一搞就变的好象低级无聊多了~~

[illegible]少年_我关注！但不要只是广告光吹牛才行啊！唉！不管了只要游戏好玩就行啊！大家说是吧！？

ny9673_cn_选人一定要谨慎！谨慎！！真人选砸了，游戏就完了！！！

fyuser_看个热闹倒可以，不会作为购买依据。

赵[illegible]007_广告做得好不好没用，主要是游戏好玩才行！！！

houndnodog_我历来不看重什么首发宣传活动，因为这只对现场的人有所作用，对于广大的游戏玩家来说，游戏本身品质是最主要的。所以说，只要游戏本身质量好，包装精美，价格合理，售后服务体贴到位，至于要不要搞一些宣传活动我觉得不是很必要，大家说呢？

sos夜光[illegible]_现在各种游戏良莠不齐，牛皮吹的好不一定游戏好，但是不吹牛就肯定卖不好，毕竟消费者多数还是被引导消费的。

190x_行家看门道，外行看热闹，管他呢，只要有好玩的就成啊

lllala[illegible]_只要游戏好，不怕没人买。找那么多"美少女"反倒坏了胃口。

iloveyouwoohyuk_我看就那么回事，其实就是走个形式~~无聊！又不是看活动才买游戏，说准看了游戏宣传活动就不买了，呵呵。

tooquaker_我看这一种活动不开也罢，不就是变相的选美活动吗？这种事情我看得多了，不仅浪费举办者的金钱，还浪费我们玩家宝贵的时间去看这种无聊的事情，这时间我们还不如多玩几个好的游戏呢！^_^

新浪游戏 game.sina.com.cn　sina 新浪网

晒了那么久啦，突然想换个新鲜的，于是就坚决地念了表演。进大学后签了模特公司，偶尔也走台，拍拍广告，做了一些平面模特。

于：其实凭我个人感觉，对于多数从事您这样职业的女性来说，是比较少有机会去接触电脑游戏这种东西的，那么您是如何了解这次活动的呢？

曾：电脑对我一点都不陌生。我从9岁就开始接触电脑了。也一直很喜欢。96年开始上网，几乎每天都会在网上呆很长的时间。在网上我很早就不聊天了，发呆之余也就喜欢玩电脑游戏。尽管有时候很忙，但我是比较会休息会玩的人，总能抽出很多时间用在电脑上。至于这次活动，是从网上了解的。

于：那么你在参赛之前，对《仙剑奇侠传》这个游戏是不是了解呢？

曾：很了解了。很早就开始玩了。基本算是我玩的第一个游戏。

于：那可不可以谈谈你对林月如这个角色的看法？

曾：林月如是一个个性很强的角色。心高气傲，喜欢冒险。标准的行动派。固执，脾气火暴，但对感情很执着。

于：你认为在某些方面你是不是与林月如有着相似之处？

曾：很多地方都有点像。我和她一样，是那种直脾气。本来我也是川妹子，有时候也辣辣的。敢做敢为，有时候有些任性，固执爱走极端。我也喜欢一个人到处游走，去接触新鲜的东西。呵呵，朋友刚知道我选这个角色都说和我性格太像了。

于：相信许多玩家和我的感觉是一样的，就是您在扮演林月如时感觉蛮好。那么针对你现在的职业而言，你最喜爱的模特是谁呢？

曾：我喜欢的模特很多，中国的我喜欢马艳丽。她气质很好，而且很有才。据说她现在已经开始自己设计服装了。

于：你的业余时间喜欢做些什么呢？

曾：画画，上网，听音乐，写东西，一个人出去旅游，一个人去酒吧小坐。

于：如果你真的是林月如，你会不会觉得李逍遥的性格过于懦弱？

曾：如果我真的是林月如，那我既然认准李逍遥，他就是最好的。

于：你扮演林月如的时候是一种什么样的感觉？你认为你的职业对你这次扮演林月如有什么帮助吗？

曾：把自己真的当成这个角色啊。而且我和她性格又很相似。学了几年表演我想对角色的理解和掌握都很有帮助。

于：你除了喜欢林月如外，还喜欢哪个游戏人物呢（不只限于仙剑）

曾：劳拉，赵灵儿。

于：可以谈谈你将来的打算吗？

曾：不会在文艺圈呆太长，目前正在修管理和广告策划，以后可能往这方面转。有机会还想念MBA。

于：你怎么看待电脑和电脑游戏呢？

曾：我想随着科技的发展，电脑和电脑游戏必定也会发展，它的消费群也会越来越广。电脑将成为人们必不可少的帮手，而电脑游戏也会在休闲娱乐中占很大地位。

于：如果现在有一个机会让你去当某个游戏的形象代言人，你会有什么感觉？为什么？

曾：会很高兴啊，因为我做过服装的形象代言，很想试试。而且做游戏的形象代言感觉一定会和做别的商品不一样，因为我自己也是电脑游戏爱好者啊。

于：请问你的主页是自己做的吗？

曾：是的。但因为前段时间很忙，做得很粗糙，而且也只是做了一些自己的心情，不算一个完整的好主页。所以决定重新做个全新的。新的主页已经做了很多了，不过最近比较忙，但我想很快就能做好，欢迎大家去我的主页作客）

于：有什么想对中国的玩家以及家游的读者说？

曾：目前对电脑游戏的评说各有是非，中国的电脑游戏正在朝它自己的方向发展。我希望中国的电脑游戏能在发展中给自己找到一个合适的定位，从各方面去接受玩家的意见，希望中国的电脑游戏能够发展得很好！

曾小：从活动一开始，她的人气值就一直出奇的高，在6月23日的快乐大本营中，她凭借着自己出色的发挥成为了林月如选手中的擂主，人气值继续升高，在8月18日仙剑狂欢夜中，她再次凭借着自己出色的发挥，战胜了打擂选手韶岩，成为四名擂主中唯一一个守擂成功的最后获胜选手。

个人主页：longer918 home chinaren com

特邀采访 / 于翔　　编辑 / 游骑兵

电脑＝游戏＋上网？

文 / 长发先生　编辑 /AWEI

我是一位《家游》的忠实读者。第一次买《家游》是看中了上面一幅《金庸群侠传》的地图，那应该是1997年吧！以后就如黄河泛滥，一发不可收拾。

可能因为沉默寡言抑或生性懒散，几年来我也从未在《家游》上说过什么或发表过什么见解，只是一期不落饶有兴趣的看着小编和读友们的高谈阔论、妙语连珠、各抒己见、党同伐异、慷慨陈词、英勇就义（啊！对不起，应该是英勇就灌）……（余下的几千个成语就用省略号代替了，我可不想因为稿费这点小事影响我和《家游》的感情）关于国产游戏、关于“海洛因”、关于盗版、关于网吧这几个亘古不变的经典话题更是引发了一轮又一轮唇枪舌战、牙光嘴影、唾沫乱飞，令我在一旁摩拳擦掌、跃跃欲试，无奈才思枯竭、文笔拙劣，只能嗷嗷干叫两声，引得旁人侧目。

听得多了，看得多了，就有了自己的想法。你看这些话题，无一不是关于游戏和上网的，它越来越给我一种感觉，似乎电脑就等于游戏+上网，而在广大的劳苦大众中似乎也弥漫着这种误解：电脑=游戏+上网。作为一位电脑的热爱者（当然也包括游戏和上网），作为一位从事计算机工作近四年的“老同志”，作为一位自学成材的有为青年（扔吧！我皮厚我怕谁），出于对祖国计算机事业健康发展的关心，出于对祖国花骨朵健康成长的关心，我决定（唱）：“上刀山、下火海又何妨……”

是该我出手的时候了，大家热烈鼓掌欢迎！哎呀！砰……谁放的香蕉皮？

言归正传。首先表明身份，本人是杭州一家小电脑公司的技术员。既然是小公司，当然是什么都做，装机、配件、软件开发应有尽有。来看一看，瞧一瞧！本店货色齐全、价格公道，童叟……啊！不好意思，职业病。我的工作主要是软件开发，但是由于本人号称本公司硬件第一高手（别扔了！不是我说的），遇到他们解决不了的问题，还是要请我出手，结果不同年龄，不同层次的客户结识了不少，有些还成了好朋友。几年下来，我有一个感觉，虽然各种媒体都在大力鼓吹我们国家现在有多少多少人拥有电脑，上网人数突破多少多少千万，计算机事业如何如何蓬勃发展，我也承认这些都是事实，但是真正的全民计算机应用水平（不仅仅是玩游戏和上网的水平）的提高却还是遥不可及，为什么呢？因为在我看来，大多数人把电脑抱回家的理由是可以上网和玩游戏。当然，作为学生会对家长说：“学校都开电脑课了，家里没有电脑我怎么学！”，作为丈夫会对妻子说：“现在都是信息时代，不学学电脑知识会被淘汰的！”。至于他们到底在干什么，地球人都知道！

电脑游戏的开发者也好，经营者也好，他们终究是商人，商人当然是说自己的东西好，什么寓教于乐，什么开发智力，他当然不会说玩游戏影响学习之类的话。网络服务供应者也是商人，开拓眼界、增长知识、外面的世界很精彩，一套一套的让你眼花缭乱。加上媒体的推波助澜，电脑普及率怎么能不上升，上网的人数怎么能不飚升。

说到媒体，如果这篇文章有幸刊登的话，我想对国内的有些媒体（绝对不包括《家游》）说几个字：无知！无聊！无耻！

去年的“海洛因”之争正是这种大环境下的必然产物，虽然说的是“电子游戏”，但按照株连九族的惯例，“电脑游戏”当然也不能幸免。这里面的是是非非我不想多说，我也说不清楚。作为家长，看到孩子因为沉迷游戏而影响学习，必然是欲先除之而后快。作为另一方，因为种种原因也必然会站起来大声疾呼游戏是开发智力的工具、寓教于乐的法宝。而“无辜”被牵连进去的电脑游戏的拥护者，必然也会群情激愤，热血沸腾，于是，“要学电脑先玩游戏”、“游戏是通往电脑世界的捷径”、“我就是玩游戏才考上清华大学计算机系的”之类的话比比皆是。总结起来无非是两种观点，一种是：游戏是毒品，是“海洛因”，是学习的坟墓，一旦染上沉迷堕落荒废学业；电脑也是游戏的载体，理应一并除去。另一种是：游戏是捷径，是阶梯，是学习利器，是学好电脑的必经之路。

何必呢？何苦呢？有那么大的仇？其实游戏就是游戏，它既不是世界末日也不是末世救主，它仅仅只是游戏而已，它跟其它正当的娱乐活动在本质上并没有什么区别。这样争论的结果无非是给某些媒体一个大肆炒作的机会，给老百姓添加一些饭后的谈资。“游戏有益身心，沉迷影响生活”，《家游》这句话就说得很有道理，这才是看待游戏的正确方法。

再来说说“上网”，这应该是现在最时髦的事了，中国人见面的那句老话“吃了没有？”，估计很快就会被“上网了没有？”所代替了。从1998、1999年炒到今天，即使受网络泡沫破灭、网站倒闭风潮的影响，网民也依然热情不减，依然热火朝天。究其原因，无非是各大媒体新闻导向的热炒，再加上国人天生的跟风赶潮心态，不火都不行。一时间学生要上网学习、工人要上网工作、农民要上网种菜、渔民要上网

打渔、网上购物、网上订票、网上结婚、网上……等等等等，所有跟“网”有关的人和事都着实火了一把，无网不在、无网不胜。有例为证，一是某县领导为防止给农民打白条的现象出现，鼓励农民上网投诉。二是不知是某机构还是某网站给出了一份调查报告，说是中国网民的月收入均在三千元左右。你说这网络能不火吗？你说这互联网在国内的发展能不迅猛吗？这样一来，通过网络增长知识、获取信息、开拓眼界，国民的文化素质、计算机应用水平不就可以得到很大提高了吗？赶超美英不就指日可待了吗？

可是当你在一片嘈杂声后，冷静的看看四周，情况就不是某些人想象的那么美好了。在我所在的杭州这个不大的城市里，大大小小的网吧大概有四五百家（这是指有营业执照的），每个网吧都很红火，晚上和节假日更是人满不息，而里面绝大多数都是学生。这么多人通过网络查阅资料、学习知识、增长见识，应该是一件令人欢欣鼓舞的事。

事实是这样吗？前一段时间，有一份调查报告表明，现在在网吧上网的人，有60%在聊天，30%在玩游戏，10%在浏览色情网站。这也和我在诸多网吧中亲眼看到的事实吻合，我感到悲哀！每天早晨6、7点我去买早点的时候，总能看见从旁边的两家网吧里不时走出一些头发凌乱、目光呆滞、两眼通红的年轻人，不少人身上还背着书包，他们就是祖国的未来？

说到这里，肯定已经有很多人站起来反驳了：“你既不让我们玩游戏，又不让我们上网，你到底想干什么？虽然我们玩的游戏跟学习没什么关系，虽然我们在上网聊天，可至少我们学会了熟练操作电脑，学会了不少英文单词！”反对者振振有词。

“是这样的吗？”我不禁要问。作为一个电脑公司的技术人员，特别是经常为客户做电脑维护的技术人员，我可以明确地告诉大家，靠玩游戏、上网成为电脑高手或学会英语的人，这几年来，我一个也没见着。

空口无凭，举几个例子吧！首先声明，这都是我最近在工作和生活中遇到的真实事件，绝无虚构，如有雷同，实属正常。

我有一个客户的儿子，读高中，接触电脑应该是在两年前了，而且很快就成了UO高手。每次一见到我，就会侃侃而谈他最近又PK了谁谁谁，又转战到了哪个服务器，又搞到了什么好东西，还和好几个GM是铁哥们儿之类的事，令我们这帮已经跟不上时代的“老头子”肃然起敬。就是这位大师级的人物，上个月打电话给我，说是他的UO坏了，求我帮他重新安装一下。我问故障现象，答曰以前他都是双击一个图标就可以进去，昨天不知谁动了他的电脑，那个图标不见了。我隐约记得当初我是把UO安装在D盘，而且将程序组里的快捷方式移动到了桌面上，于是我告诉他，到D盘的Program Files里看看UO的文件夹里还有些什么东西。电话那头沉默了一会，传来一个微弱的声音问我：“D盘在什么地方？”我大叫一声，昏倒在地，良久不醒……

就在前几天，我和一位同事到客户家做维护，客户是一位高二学生，电脑买了一年多了，精通上网和FIFA系列。前不久电脑出了问题，凭一年多的电脑实践经验和一帮颇懂电脑的同学怂恿，大着胆子，不知从哪里借来一张WIN98，在“下一步”的指导下重装了一遍系统。这下问题严重了，游戏都不见，网也上不了，只好打电话请我们出马。到现场一看，一切都在意料之中，显卡驱动程序装错，猫的驱动程序根本没装（因为驱动盘是软盘不会自动运行），游戏一个也没装（因为不会）……我们三下五除二吭哧吭哧全给装上，游戏也装了好几个，边装还边给他讲解（普及电脑知识是我们的义务），半小时后一切搞定，我们玩了一下游戏又上了一下网，觉得没什么问题，便起身告辞，小伙子很高兴的送我们下了楼。刚走出小区大门，正计划下一站去哪儿，手机响了，里面传来焦急的声音：“我还是上不了网！麻烦你们再来看看！”我俩百思不得其解，只得杀个回马枪。回到电脑前，小伙子指着屏幕上已经打开的IE说：“原来这里会跳出一个拨号的东西来，我只要点一下连接就可以了，现在不见了，我什么网站都进不去！”咕咚（我可怜的同事坐在了地上）……我重新设置了一下，又给他试了几遍，每次都能跳出拨号的画面，小伙子年轻的脸上终于露出了幸福的微笑！

那天在回公司的路上，我和同事谈论了许多，关于我们碰到的这些事情，关于计算机在国内的发展，关于现在的中学生等等等等，之后便是长长的沉默。“至少我们肯定不会失业！”最后同事蹦出了一句话，我俩相对苦笑。

每次想到这些事情，我的心情就不太好，因为这不是个别现象，而是我这几年来经常遇到的普遍现象。

我也酷爱游戏，工作之余总爱和朋友们挑几盘星际，打几把QUAKE，或在虚幻的世界里孤独的旅行。我也经常上网，看看新闻，找找资料，和网友们交流一些问题，问候远方的亲朋好友。在我看来，游戏是一种娱乐方式，它只是比我以前玩的红白机更加丰富多彩。上网是一种工具或手段，它比我以前看报纸、上图书馆、写信打电话来得更加方便快捷，信息量更大，仅此而已。它们并不是电脑的全部，更不是我生活的全部。

我并不指望每个人都能成为电脑高手，这是不现实也是不可能的。我只希望那些正在对此热炒大炒和当初以学习电脑为由而正沉迷于游戏和上网的人能够明白，靠每天玩八个钟头的游戏聊十个钟头的天来学习和普及电脑知识，付出的代价也太大了！

我希望大家都能明白，电脑不只是游戏和上网！！！■

难症会诊

向所有热心助人的玩友致敬！

【主角】菜鸟、老鸟和中鸟……
病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。
医师：请务必写明您的详细通讯地址。
【EXP】如您提供的答案被刊登在第N期，将获赠第N+1期杂志；超过300字的解答另计稿费。
【LEVEL UP】年底评选5位会诊专家，赠阅来年全年杂志。
【传送门】北京813信箱《难症会诊》（100037）
或 reader@fcgm.com.cn
【AWEI提示】：①支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。



取药处

20010801.猴岛小英雄Ⅳ

【问】本人玩到财富岛的沼泽里，见到自己，他给我3样东西，我用万能钥匙打开闸离去。之后会再见到自己！依照刚才他给的东西的次序，原原本本交还给他，回答相同的答案。攻略上说之后便可到达假鼻比特的屋子。可我来回重复了20多遍还是找不到，怎么才能找到那个屋子？Thank you！

【问】我玩到时空秘境找到自己后没说几句，跟着他一走就被漩涡吸到出发点（岸边），试了几遍都一样，攻略上没有说起。不知哪位知道详细方法，不胜感激。

【答】其实第一、三个问题是同一个问题。你到了时空秘境见到自己后，要记住他给你东西的顺序和对话的搭配，然后用他给你的钥匙打开门（一定要对准钥匙孔），打开门后他会进来，然后要照着右下时钟的暗示方向走。（不一定是按照攻略上说的跟着他走，不然就会回到岸边。因为《猴岛小英雄4》这些顺序都是随机的，攻略上只是作者玩到的方向而已。以后碰到类似情况只要按照方法过关就行了，攻略上的并不一定和你一样）然后你会碰到自己，照着刚才记下的顺序做就行了，他会帮你打开门，你穿过门后按照时钟暗示方向走就可以到假鼻比特的家了。PS：现在的攻略大部分是英文版的，玩中文版的朋友对地点名称和物品一定要搞清楚。（福建永定　何尚方）

在时空秘境中行走的方向要完全按照先前得到的地图中所标记的方向。如地图中写了“12:00 东”，就意味着当你在某个场景中屏幕右下角的钟显示12:00时，你就要向东方走，以达到下一个场景。其它的依次类推。想要到达假鼻比特的屋子就要严格按照这个规矩，在碰到自己后也要按地图走。

（内蒙古　赵焱）

【问】在假肢店得到了一个假胃之后不知该怎么继续，朋友告诉我应该把它放在银行旁边的井盖上，再利用它弹到二楼阳台上，可我试了多次，不是无法使用就是一些莫名其妙的话，各位高手可否告诉我一些具体方法。

【答】那个假胃其实是用在井口的（井盖上怎么用？），先搬开井盖，再使用假胃，主角就会把假胃绷在井口，跳到假胃上，利用假胃的弹性飞进屋子（就象公园里的蹦蹦床，呵呵）。

（内蒙古　赵焱）

20010802.古龙群侠传

【问】按攻略所示，完成恶人谷的任务后再回到凤凰集会遇见鬼外婆，可我完成任务到达凤凰集后却见不到半个鬼，这是怎么回事？据说在洛阳能遇到一个名字大概叫圆通的和尚，他会交给沈孤云一个支线任务，可我在洛阳以地毯式搜索方法也找不到此人，请各位大侠指点迷津。

【答】在完成恶人谷和凤凰集的任务后，再到凤凰集陈家老店遇见傅红雪的地方，就可以发现鬼外婆。不过一定要注意在此之前不要触发李镇渡郊外茅屋地下石室救俞佩玉的剧情，否则鬼外婆便不会出现。圆通就在昆仑山入口吊桥过去的山上，沿石阶而行，最后就可以发现他。

（北京　SLOTH）

20010803.大航海时代Ⅳ加强版

【问】发生汉堡教堂事件时该如何选择特殊地方才能得到霸者之证的地图？《家游》的攻略中写得太简单了。

【答】不管怎样选择最终都能得到霸者之证地图，只是剧情略有不同。

【问】为什么我在巴斯拉酒馆中接受女海盗的挑战后，在出海前打败她6次，却没有出现她手下叛变的事件？

【答】你并没有全歼敌人，必须在一次战斗中击沉或缴获所有

的敌方战舰，如果成功会有 PERFECT 的字样。

（四川成都　卖克狼）

20010804.灵魂使者中文版

【问】我怎么也找不到神砧，七王坟已被我翻遍了。另外在佣兵营地怎么才能见到加葛斯？我已经把卫兵全干掉了，就连坑里的几个石像怪也被我用火球摆平了。最后当我在叔叔小屋前干掉海克斯探索者后，打算去影卫但在东河口却找不到渔夫。我已用不同的顺序打了四遍，还是不行。救命啊！

【答】应该在摆平海克斯后去营地。刚进入营地时有段加葛斯与塔罗斯对话后走开的动画。（加葛斯当然不呆在营地里，他去买棺材料理自己的后事去了:）再闯过“庸”兵营地去七王坟。六座小坟里只有 3 块符石，应直接去中央的霍拉斯古墓（最大的）。下古墓，往前走几步就可以看见左右各有阶梯，下阶梯到地牢，里面有传送点。通过“冒烟”的传送点来到岩浆池，神砧就在中央，在快出古墓时就能看到加葛斯从门口冲进来了（送死？）。剁了他后，补充一下，就可以去东河码头见到船老人和他的船了。

（上海　刘毅）

20010805.NBA LIVE 2001

【问】怎样使出空中接力？

【答】空中接力通用原则：街机模式，ROOKIE 难度，成功率最高；模拟模式，难度越高，成功率越低。

方法一：最传统最经典同时也是最真实的打法，后卫控球，对方篮下出现空挡同时己方队员（如科比、卡特、奥尼尔）已切入，传球吧。可惜按 2001 的 AI（个人认为 EASPORTS 的篮球游戏是画面直线飙升，AI 直线下降，2001 还不如 99），想等到对方篮下空虚同时自己的人聪明到快速插入的几率和买彩票差不多。

方法二：自己控制最能扣的队员，把球传给组织后卫但不要松开传球键，这样由电脑控球（不易被断）自己赶紧跑位，甩开防守后直切篮下，然后松开传球键。同样方法也适用于著名的“挡拆”配合，尤其是快攻中，但此法更适合与人对战，用得好经常可以打出赏心悦目的场面，高难度下和电脑打对方的中锋跑得比我的后卫还快……

方法三：最省事的一招，进入控制编辑选项，看见 Direct Shoot（直接投篮）键了吧？游戏中按住它的同时按传球键，这是游戏默认的空中接力的标准打法。只要篮下有人（没人他们也会朝篮下跑的），现实中能扣篮的都会飞身而起，至于能否扣进就看运气了，高难度下奥尼尔也常常砸飞，即使无人防守:-(

（四川成都　张博式）

20010806.博德之门中文版

【问】在打到第四章淹没铁矿井时，我无意中杀掉了那个站在魔法塞旁的矿工，等我拿到了钥匙回来后，没有人帮我开水闸了，请问还有没有别的办法能打开水闸，急急急………

【答】很遗憾，想要打开水闸必须有站在塞子旁的那个矿工帮忙。其实就算打不开寨子了，游戏剧情也依然会维持下去，而且你也不会少得到什么。如果你非要把那寨子打开，只有[illegible]，而且要注意在打开寨子之前要交给一名矿工 100 金币以贿赂守卫，好让矿工逃生，不然淹死了那些工人会让你声望大减。

（北京　彩戟）

20010807.霹雳奇侠传

【问】第七章：公审素还真。在素还真死后，秦假仙到了断情庵在目睹了青青之死后，下山看见金少爷从一洞中跑出来，进洞出来后碰见唐门唐飞虹之后会与“黑邪”打斗，但无奈怎么打也打不过他（本人已经升至 72 级）。敬请各位老鸟告之方法我在这儿向您鞠一万个躬。

【答】阁下问题中所说的“黑邪”并非是无法打败的，但是真的是非常难打死，它的攻击力奇高无比，不使用绝招“八卦迷踪步”（可以在两个回合内躲避敌人任何攻击）绝对毫无还手之力。其实打败它一点好处也没有，过一阵子它还是会缠上你，所以在到达“血狼喉”（万众公开庭右下红色狼头的那个地点）之前，遇到它就快逃吧！最好使用“凌空逝影”这种逃命的招式，快速直奔血狼喉破解诅咒。另外，“黑邪”身上有幽灵魔刀和金蚕王（每次出现都会有），我想玩过《仙剑》的玩家都知道“金蚕王”的作用吧？每食用一个“金蚕王”可以提升一个等级，想要快速升级的玩家不妨在此多偷一些，但是偷之前记得要先用八卦迷踪步，偷完再溜，否则 Game Over 可不要怪我没有提醒你啊！另外幽灵魔刀在这时千万不要装备。

（吉林　史上最恶少年）

20010808.上帝也疯狂III

【问】请问第十五关“监禁”如何过关？岸上敌人太多，我方没有充足的时间训练间谍，且间谍的攻击力太差，监狱又太牢固，真难办！请高手指教，谢谢！

【答】“监禁”这关时间只有七分钟，给人的感觉是很难，但如果你知道了秘诀，你就会觉得这七分钟是简直小瞧你的智商。这关的关键是“传教士”而不是“间谍”。一开始你就练两个“大地之桥术”，别的都不用练，再造三只船、三四个“刀兵”、三四个“火战士”和五个以上的“传教士”。坐船直到岸上，敌人的传教士是不会动的，而你的传教士会把敌人转化成你的人，再以每三个刀兵为一组去打监狱旁的守卫塔，之后再救人。你出来后求到“火山术”再把两个路口用“大地之桥术”封死，如果你不是个心慈面软的家伙该知道怎么做了吧？

（辽宁本溪　黎志宏）

20010809.奥妮

【问】请问如何才能开启《奥妮》中文版中的秘技？我按照网站上的提示修改文件 persist.dat 文件，可是每当输入秘技立刻提示错误，按确定后就退出了。哪位大侠如能告知，非常感谢！

【答】首先你必须先打通一遍游戏，然后再修改 persist.dat 文件。在游戏中先按 F1 键把菜单叫出，点击帮助那项，输入秘技后点击关闭。好了大功告成！记住一定要点帮助那项再输入秘技，否则无法使用！

（辽宁沈阳　Maple LAU）

在没有通关的情况下使用秘技，需要 HEX 编辑。如果你对 16 进制文件的编辑不熟悉，请在编辑前先备份安装目录下的 persist.dat 文件。用 HEX 编辑器如 WINHEX 编辑 persist.dat 中的 hexadecimal Offset 44（即地址在 00044 位置），现在它的值可能是 02、03 或者 06，把它改成 07，然后存盘退出。进入游戏，按上面的方法输入密码即可进入欺骗模式。

（zyl）

20010810.英雄传说Ⅴ海之槛歌

【问】请教一下各位：游戏中的饰品“磁气项链”（战斗中自动回复 HP）、“咏唱头冠”（魔法咏唱时间减少）和乌娜的武器“大地之弓”在何处得到？我翻版 5 次，就差这几件“宝”了！

【答】大地之弓？是不是哪把攻击+95，防守+12 的最强之弓？只要在游戏中拿到 12 卷《骗子弗洛多》，再去古拉巴德图书馆与司书交谈就可得到。

第一卷在拉克斯帕玛的水井底。第二卷在平杰尔的宿馆里，得知帕基女士的大女儿安卡走丢了，在法格特的酒馆外找到安卡后，回去找帕基女士得到。第三卷在比安特完成营救采花女孩的任务后，找布里翁豪宅中的女孩雅妮莎交谈得到。第四卷到玻萨尔后，立刻找露普莎女士豪宅（南方）外的清扫女仆对话得到。第五卷在安涅林村与女孩马提亚谈话得到。第六卷在艾德尔村打退流氓后，找东南房子里的玛琳可以得到。第七卷在卡瓦罗的市图书馆管理员手中。第八卷把找到的布娃娃交给艾基尔村的塔比可以得到。第九卷在得到古利姆桥中“精灵共鸣石”前去艾涅德，对酒馆前的芬说你喜欢书。第十卷在前往布洛迪恩时，干掉关卡中的木人兵再与亚杰对话得到。第十一卷在古拉巴德城的图书馆管理员手里。第十二卷在雷克特岛上监狱区的西北方小屋的宝箱里。

（江苏镇江　何亚飞）

在到艾基尔人偶工厂之前的小村里，救下被木人兵包围的村民，打完后找刚才救过人的最上方小屋处的老太婆可以得到“磁气项链”。“咏唱头冠”要到游戏中的道具交换处找神秘的老婆婆交换。

（卡卡布水底之民）

20010811.轩辕剑III外传天之痕

【问】小女子是个初入江湖的菜鸟，遇到个小麻烦。听说 DOMO 工作室的一位成员在大兴城的孤独家道塔，但我找了很久也未找到。还有凌霄果在哪里可得？请各位大侠救救我吧！

【答】独孤家道塔就在大兴城中宇文太师家的上面，就是宇文家所在的那个街坊（呵呵，用这个词表达应该很清楚的）的那座塔型建筑。道塔的入口在塔的下方（靠近宇文家的那面）。小弟当年找这个塔花了 n 个小时（我苦）。

（内蒙古　赵焱）

凌宵果在刚到桃园仙境时，第二次扎营后第二场景的小山丘上，也可以自行尝试合成。

（吉林长春　沈宽）

【问】古蜀迷宫中的 DOMO 组员该怎么去救？他被困在一个完全密封的房子里。

【答】在进古墓后的第一个岔道口向右转，在此处向屏幕的右下方走（要贴着墙），你就会走进墙里（秘道），顺着秘道走下去，你会到达一处空的石屋，站在石屋中央就会被传送到 DOMO 成员所在的封闭的屋子中了。古墓中共有三处这种秘道，那两处分别能找到蟠桃和一块彗星碎片（救 DOMO 成员的必备物品）。

（内蒙古　赵焱）

20010812.秘密潜入

【问】在第 14 关我遇到了个大问题，在穿过一段通风口后，会发现警报响个不停，周围又没有警报开关，没多久就 Game Over。之前与敌有过火拼，但是没任何人有机会拉响警报。多次重复都是这样，望各位多多指教。

【答】呵呵，恭喜，您是被热死的！Ekk 关闭了冷却系统，John 必须在一定时间内开启。出了通风口，向左爬上梯子，向左进入房间，打死两个霰弹枪手，操纵电脑打开冷却系统。这时会冒出一帮霰弹枪手和几个 AK47 步枪手混战，不管他们，下楼梯向左朝着通道旁的铁门冲去。进门打死几个碍事的家伙，进到一间桌上有医疗包的办公室。好了，补血，换弹夹，出门，下楼，大决战……决战中注意先打死 Ekk，再保护 Anya……

（四川成都　Terry）

20010813.最终幻想Ⅷ

【问】本人在玩 FF8 时，启用 Direct 3D 加速后，速度倒是很快，战斗画面也很流畅，但游戏画面会出现一些细长的小黑条。战斗时，如果运气好，玩上七八个小时都没问题；运气差时，一旦怪兽向我发起进攻就跳回桌面。太惨了！（没有存盘）朋友说可能是主板与显卡不兼容所致。到底是怎么回事？求救！机器配置：PIII500/HY64M/精英 P6BXT—A+/SiS305 16M/ WIN ME。

【答】史克威尔公司所推出 PC 版的最终幻想系列，无论是 FF7 还是 FF8 对硬件的支持性都非常差。由于你所用的 SIS305 显卡正是不被 FF8 所支持的显卡，因此你的显卡只能识别成支持 D3D 的显卡。至于你在游戏中画面出现细长的小条，就是因为你的显卡不支持 FF8 所需要的特效所致的。所以想解决你的问题：其一、就只能换显卡了。其二、就是采用软加速进行游戏，不过这样画面上会有所不足的。

（广西北海　chbingo）

FF8 画面上（通常是背景）出现条纹的情况是很多机器都有的，也就是说这是游戏的 bug，而不是 d3d 或者显示卡的问题，绝对不影响游戏。游戏中途跳出：如果是在播放某一段 CG 的特定位置时跳出，是因为光盘 CG 数据错误，通常是 CG 声音部分数据错误的原因，解决方法是：在系统中禁用声卡，再进入游戏，通过该位置后存盘，再启用声卡；如果不是播放 CG 过程中跳出游戏，可能的原因很多，不敢臆测。

（北京　Anakin Skywalker）

20010814.音效问题

【问】我的电脑在一次重装系统后，每次玩《英雄无敌III》系列游戏的任何版本或《轩辕剑III》、《霹雳奇侠传》等游戏时，进入游戏声音严重颤抖，而玩其它游戏则无问题。我格式化了硬盘重装系统和游戏也无法解决，望各位高人为小弟指条明路。我的机器配置：PIII-600EB/MSI6309 集成声卡/TNT2 M64/KINGMAX64M PC-133/WIN98/DX8.0。

【答】这个问题我也遇到过，因为此主板集成的声卡是AC97软声卡，有一些解码任务需CPU来完成，对CPU占用率较高。可以更新其驱动程序看是否能解决，还可使用Memory Interleave软件来打开VIA主板的内存交错运行，虽然不是针对声卡的，但你内存较小说不定可收到奇效。如还不行可屏蔽主板的声卡另买一块PCI声卡。

（吉林长春　沈嵬）

20010815.字体显示问题

【问】最近Windows内置的英文字体显示不正常。最大化、最小化、关闭显示成0、2、r，一些程序中的字体变得像黑体一样（好像全是内置字体），下拉菜单的按钮成了6，其他无异常。不知哪位知道，麻烦告诉一声。

【答】我以前也碰到过类似情况，主要原因是装了非常老土的游戏，而和你的新电脑不兼容导致的。具体修复办法是：重新安装IE(最好是5.0以上的)，因为IE附带新的字体包，这样就能替换旧的了。

（江苏苏州　张措晨）

候诊室

20010901.暗黑破坏神II毁灭之王

○在游戏中找到一件标有“攻击时有25%机会施放9等级新星”的头盔，装备后会有类似吼叫的技能放出，不知道有什么作用？另外，“乔丹之石”是什么东西，有什么用？

（甘肃　黄然）

○请问装备下载后为何无法使用？　（山西　郝巍）

20010902.新仙剑奇侠传

○各位大虾，请问与赵灵儿的隐藏结局所需的紫罂粟、醍醐香、青龙碧血玉分别怎样获得？物品的修改地址在哪？代号又是什么？我用金山3来修改的，谢谢！

（黄辉 <huanghui007@21cn.com>）

20010903.剑侠情缘外传：月影传说

○在玩到杨影枫到霹雳堂取雷震子一段时，怎么也潜入不了霹雳堂，请问怎样操作才能进入？

（江苏　韩寅涛）

○在分支剧情一，悲魔山庄里纳兰留的字条在何处？

（福建　飞影）

20010904.终极刺客代号47

○第10关“[illegible]”[illegible]拿走了我的钱箱，我打开GPS[illegible]，为什么总是任务失败？

（pc天虫）

20010905.永远的依苏II

○玩到塔[illegible]时已拔去“[illegible]”[illegible]的情节，每次到那总是“[illegible]，无法行动”，[illegible]不下去，我已卡了一个星期了，请各位大虾[illegible]。

（江苏南京　晨曦）

○请问“返回”魔法怎么才能学会，谢谢！

（sun）

20010906.新绝代双骄II

○主角到了安庆后剧情无法发展，小鱼儿线是找欧阳兄弟，花无缺线是找小鱼儿比武，但两边都找不到要找的人。一卖糖葫芦的说安庆有[illegible]道，请问在哪里？与上述问题可有关联？

（云南　黄琭）

20010907.古龙群侠传

○安装完开始游戏时（正版），画面跳出，转为蓝色警告页面，警告内容如下：a fatal exception OE has occurred at 0028:C16B67A3 in VXD Asp4ware (01)+00014553.The current application will be terminated。该游戏在其它机器上可以运行，安装《暗黑II》如上，可是安装FIFA2001、《大富翁V》却可以运行，本人使用的机器配置为PII400/Voodoo-2000/WIN98，系统重新安装，还是没用。当前显卡驱动版本为4.11.01.0441-1.00，升级驱动依然如故。请问是什么地方出了毛病，该怎么处理？

（浙江　DIAMOND）

20010908.赏金奇兵

○进入游戏（正版）后一播放动画就死机，按“ESC”跳过动画可进入开始界面，但还是死机。我的配置是：PIII/Inteli740/双内存128M+64M/WinME/DX8.0。我将DX8.0换成7.0后问题依旧，请问有哪位大侠能救救小弟吗？我的邮箱是xy8392@etang.com。谢谢！敬礼！

（xj）

20010909.霹雳小组3

○我买了一套奥美的《飞虎队之精英版——霹雳小组3》，安装完成后利用第二张汉化盘进行汉化，路径设置为游戏的安装路径，完成后为什么游戏中的所有文字仍然是英文的？

（湖北　史征）

20010910.关机问题

○每次正常关机时都会自动重启，请大虾帮忙。电脑配置为PIII 800/256M/Elsa GeForce2 MX白金/版上板GA-60XE/30G/Win98 SE/DX8.0。

（陕西　雒向东）

杏花村

看了第八期中那位“非常白痴”的滔天长论，的确是属于那种气头上的产物，要不是我还算了解《家游》，光看过那帖子后估计就不会再买这本“烂书”了。文中那些措辞可说是非常尖锐，不过也非常直接地达到了一针见血的目的，只是太过夸大了，简直是用满天花雨的手法打出一麻袋的黑血神针。爱之深，责之切，不是百分百的《家游》迷写不出这种文章。一般人只能鸡蛋里挑骨头，这位仁兄硬是挑出了一幅恐龙骨架，令人敬佩万分，仰慕万分，羡嫉万分！

我也在这里对诸位小编、大编、老编说几句话吧！你们办了这么多年的《家游》，有了丰富的工作经验，但是，你们是否还记得当初刚刚成《家》的雄情壮志呢？是否还在为之努力、奋斗呢？我想，你们的目标不会只是拿拿薪水奖金、玩PC游戏、忙时不亦乐乎、没事胡吹乱侃这么简单吧？趁着年轻，快加油啊！嘿嘿，这句话经常是别人对我说的，不能完成自己的梦想，起码也要离它近一点儿嘛！你们周围有许多人，会一直支持你们，望着你们，因为你们是《家游》！是所有游戏者的家！

末了，再向你们提一个小小的建议，今后除了卷首语，最好还插上卷中语、卷末语，这样，起码会让你们离我们近一点儿，还有，最少不得少于400字！否则，哼哼哼……（众编一边齐声喝彩：“好主意！”一边纷纷扬起了手中的钢笔、茶杯、拖鞋、忍者镖、飞蝗石、霹雳弹、TNT、飞毛腿、爱国者、小男孩……）

（湖南安乡　陈祁）

本期互动家园论坛文章摘录中所刊登的“非常白痴”的文章写得非常好，希望《家游》的众编辑能从里面得到一些有益的借鉴。不过完全没有必要在此文后面还登出一些网友对该文的评价，因为这多数的评价对该文都是持否定态度的，好象《家游》登这篇文章的目的不是为了表示虚心接受该文的意见，而是拾出更多的“自己人”来“攻击”该文的作者，以表明其实自己在众“家人”心目中还是挺不错的。既然有勇气登出来，就没有必要遮遮掩掩的，我说的对吗？（湖北黄冈　史征）

看了“非常白痴”那篇“文章”，心里不舒服。《家游》有这样那样的缺点是没错，可是至于破口大骂吗？无论这种破口大骂是建立在“爱”还是“恨”的基础上？口口声声说着“爱”这个字，真的了解什么才是“爱”吗？“爱之深，责之切”也不是无限的！“爱”首先建立在谅解基础上吧？没有理解，谈什么“爱”啊！

如果《家》不好，可以提建议，如果真不好到“白痴”说的那种程度，那“白痴”你可以不看了，何必又赖着呢？“读者是上帝”这句话常存编者心就够了，读者要是总以为“老子城下第一”“不听我的就该死”，那也就不配当个读者，不配编者为你服务！

现在很多人的一个毛病就是用自己的意见强加于人，让人不禁感叹：这到底是怎么了？

（北京　孙跃）

《家游》这些年登出过很多有水平有见地的读者来信，可这次似乎是有一段时间没有登激烈的批评了，便搞了个白痴出来，真是!@#$%^&（以下省略500字）……想让大家见识一下你们的胸襟吗？领教了！有些东西，只能存在于网上，只配存在于网上；因为在网络的大环境里，缺少理解、宽容、克制以及现实中起码的文明约束。网上垃圾无数，让它们自生自灭吧！

不过，这家伙真是够狂热的，想不通否杂志为什么要这样发烧？？我自己也是，为什么要在这里写这些……

（广东深圳　成虫）

编读往来

上期刊登的论坛帖子引起了许多读者朋友的关注。当初在网上刚一看到“非常白痴”的文章，我心里就非常高兴——我们可不是受虐狂呵^——这样的热情太宝贵了！大家慢慢喝，我讲个故事。哈里森·索尔兹伯里的《长征——前所未闻的故事》中有这么一段：在渡过金沙江后的会理会议上，年轻的林彪向毛泽东提出意见，抱怨说红军在走冤枉路，要求把战场指挥权交给彭德怀。毛泽东说：“你知道什么，你还是个娃娃嘛……”举重若轻地化解了矛盾。大家在最近播出的电视剧《长征》中也能看到这段情节。我们本来可以向领袖学习的，“非常白痴”还是个中学生嘛……但我们不惜篇幅刊登了这些文字，因为我们都有一个共同的目的：办好我们的《家》。

网络是相对自由的，不能也没有必要强求人们使用生活中惯常的“礼数”。从读者的角度看，“救人须救彻，杀人须见血。”意见尖锐些可能效果更好。从编者的角度看，“增上慢人恶骂捶打，皆悉能忍，以求佛道。”忍而受之，才能得做好杂志之道吧。明年，我们将根据大家的意见和建议对杂志进行大手术，这里我先卖个关子，不说了。

拿到这期杂志的同时，我也买到了盼望已久的增刊。厚厚

的一大本，还真有点出乎意料。我跑回家就用了差不多一个白天连续的看完，最后的感受除了累得够呛外就是“高兴”！我已经很久没有看到这样精彩的增刊了。买各种游戏杂志也有五年了，我只见到过九八年的“大软”增刊能与此书相比。那本书被我翻了无数遍，我想这本书也会的。这将是一个老玩家最珍贵的收藏！不过看过之后，也有些遗憾。不知是不是受了时下风潮的影响，书中加入了很多有关网络游戏、特别是UO的文章，我没玩过UO，但看得出这些文章都是很好的，只是出于一种怀旧心理，对基于《三国》和《大航海》的文章更感到亲切！只是此类的太少，让我感到意犹未尽！我希望以后能看到更多的此类作品。其实读者们对“文渊阁”的喜爱程度都明显的写在各期的调查表上了。另外我很遗憾的在书中没有看到有关《星际》的小说。网上流传的《血染的图腾》及其续作《光辉岁月》都是十分经典的星际小说，而且我相信应该还有更多更好的作品有待挖掘，不知各位小编有没有兴趣？

这期的杂志给我的感觉还是一般，不过这与没有赠品无关:）其实每期杂志都是各位编辑的心血，只是不能打动所有读者罢了。我会继续支持《家游》的，也希望各位更加努力！

（天津　王辉）

我今天终于买到《中国游戏文学作品精选》了，足足盼了一个月，和八月的《家游》一起抱回家的（真的是抱回家的）。谢天谢地终于买到了，但我拿到此书后有个特大的不快！为什么没有收录东东的那篇《走在恩洛斯》呢？在我得知《家游》要出这本书时，我几乎是认定了里面会有这篇我做梦都想看到的文章的。真的，我一点也没夸张。我本人是个不折不扣的MM FANS，特别是MM6，真是百玩不厌，我对这款游戏的喜爱简直无法用文字来表达。后来常听朋友们谈起这篇文章，嗯，都是带着敬意提起的，那时我就十分想拜读一下这篇文章，可惜我是在99年的暑假才开始买《家游》的……也许东东本人觉得这篇文章并不怎么样，但事实上，我认识的许多读过这篇文章的人都说她很不错，还用一种我也读过的口吻来和我聊关于《魔法门》和这篇文章的点点滴滴，搞得我脸红红地，好像我没读过那篇文章就不是正宗的“魔迷”似的:）不过好在在东东的自述里得知这篇文章发表在99年1月的《家游》上，嘿嘿一又有人的收藏要遭殃啦:P

还有一点不满的就是——祝佳音和Salala的文章太太太少啦！其实说实话，我对“游戏文学”本不是十分感冒，虽然现在许多游戏杂志都会为她挂上一个“第九艺术”的牌子，但其中大部分文章我都没有仔细读过。在我眼里她们无疑是在浪费杂志宝贵的版面。我并不是不喜欢和游戏或者是与文学有关的东西。相反，是特别的喜欢。我也十分高兴游戏的精彩能以另一种高雅的形式来表达，让那些视游戏为毒品的人瞧瞧来自游戏的艺术。以前我非常喜欢这方面的文章，我就是从那时喜欢祝佳音和Salala的文章的。不过是不是所有的好东西一但多到泛滥后就会没落。现在我看到许多“游戏文学”栏目里的文章质量实在令人不敢恭维，似乎都是为了“游戏文学”而创作，硬是把游戏与文学硬生生地搬到一起，还故意用一些很难理解的语言来加深文章的文学气息，让读者大呼“看不懂”。再不就是大量地依照星际、UO为背景的小说，从医疗兵到瓦格雷，从女农民到牧师，许多文章都抛不开前辈们的辉煌，写来写去还是那些一成不变的主题，思绪都枯竭了。作者们没有写腻我都看腻了。

所以我现在对“游戏文学”四个字的感情我自己也说不清楚。不过我想我打心里还是抱着支持的态度罢，不然我就不会那么急切地想买这本书了。只是祝佳音和Salala的文章太少啦，虽然我有他们几乎所有文章的电子版本，不过捧在手上看和坐在电脑旁看绝对是两种不同的感觉，而且前者比后者的感觉好多啦！所以我坚信网络是无法完全代替传统的媒体的，就像电视里说的“只是对传统媒体起到一个帮助作用”，嘿嘿一

其实小马会发现，上述两个“意见”并不是真正意义上的意见，只是我个人的一些喜好在左右，呵呵！我认为这本书中许多文章都不错喔，值得细细地品味。只是现在看到的大多都是模仿这些文章的文风与构思的作品，真是好伤心哪。好的游戏需要创新，难道好的游戏小说就不需要了么？据说“还会有第二本，第三本《中国游戏文学作品精选》诞生”，真的好期待！期待新的文章，期待新的主题，期待新的内容，期待新的作家，期待新的《中国游戏文学作品精选》………

（湖北武汉　蚕宝宝）

增刊出了快一个月了，仍然有不少朋友问“什么时候出呀？”看来我们真得好好学学吆喝了。请读过增刊的朋友多提意见，也请大家继续关注杂志相关栏目，踊跃投入创作吧。

今年的高考放榜啦。但，我差了13分上不了本科。在经过一番思想斗争之后，我决定重读一年。回想起过去一年，是《家游》给了我动力，在以后的一年中，我也会以《家游》、还有考上本科作为动力！我希望有一天，我成为一名IT工作者，能为中国的电脑游戏出一分力，让世人了解，中国的文化是多么的使人瞩目。

（广州　罗乐）

中高考的结果出来了，我祝贺那些顺利达成志愿的考生，也希望那些不如意的朋友不要气馁，像罗乐那样继续用自己的方式努力！但愿《家游》给你的不是玩游戏的动力，不是在课堂上偷看课外书的动力，不是以制作游戏为唯一目标的动力，而是一种用明朗的态度享受人生的动力……

本人乃支持了贵刊两年之久的铁杆Fans，两年以来N多的电脑书中，唯《家游》能骗取本人的银子，到此时才填此表实在该骂，唉！幸福的7月过去了，黑色的8月终于到来啦。对于我们非毕业班的学生，每年8月最为黑暗，因为补课又开始了。每当此时总能回想幸福的7月在网吧中风花雪月的感觉，但这终究成为历史。更可怕的是本学期本班换了位杀手出身的班主任，对什么事都禁，谈电脑——禁，看电脑书——禁，玩电脑——啊！那可是死罪，非用禁可形容，现本人还无胆以身试法，唉！网吧已开禁，不知学生何时开禁，唉！中国未来就要毁在这些所谓严帅的手上了。

（江西赣州　狂蜂乱蝶）

坚持购读《家游》已近三年，我真正玩过的游戏却只有《仙剑》、《古墓丽影》等少得可怜的几个，因为我是一名教师。从初中起我就疯狂地热爱着游戏，可家长、教师、社会压力使我不得不忍痛割爱与之远离，工作后的我竟然也成为了一名当初给予我压力的教师。我以为我可以做我想做的，可周围的人（领导、妻子等）依旧鄙视、反对。我想借贵刊问一声：在这个充斥着无趣与苍白的世界中，游戏是一种有益于心理健康、培养良好情操的娱乐方式，为什么不用它去代替打麻将、玩扑克、看肥皂剧、看三级片、看武侠言情小说，以及蹦迪、跳舞、闲侃溜嘴、到处乱转甚或是吸毒、乱交呢？　（宁夏灵武　蔡晖）

这两位朋友的言语构成了一段师生间的“实话实说”，学生郁闷，老师撮火。假如此学生真遇到了彼老师，又待如何？

7月的《且慢喝彩》一文，我看后心中甚是不爽，8月村里七绝剑兄的评论更是让我不吐不快。其实现在网吧游戏开禁与否都只是个形式而已了。我们这里说是只可以装网络游戏，但是来检查的人连基本的辨别能力都没有，我师兄开的网吧就是个最好的例子。那天检查的来了，看见有人在玩《石器时代》，一开口就罚1000，我师兄拿出《石器时代》的盒子，指着上面印的“网络游戏”4个字给他们看，他们就是不管，先罚1000，最后还说除了联众的棋牌，其它的全删了。还有，一会儿公安部来网吧，说要装个什么软件，以便监视，文化部也来要安监视软件，我倒，把启动后的系统资源都占完了，还上个P啊……心情有些激动，可能语言有些偏激，但事实确实是事实。

（四川成都　钟海涛）

假如让我去负责税费征缴，游骑兵搞市容监察，东东盯计划生育，石子管乱砍滥伐……那结果大概比你信中的情景还要糟糕十倍。假如让年逾花甲的老爷爷上QQ聊天，追随“韩流”的小MM坐茶馆听戏，那便不仅糟糕，而且滑稽。专业知识与文化观念的错位都是造成矛盾的缘由，但总有一天会好起来的，我这么以为。

每次返中国带回来一大堆盗版软件，过加拿大海关时都吓得要命，因为每检获一张盗版光碟要罚1000加币，而我又有那么多张。譬如说上个月从广州回来，飞机还在温哥华上空盘旋，我就开始心惊胆跳、满头大汗。搞得那个漂亮的空姐问我要不要特别服务（就是帮忙拿行李那些啦，不要想歪了！）。在跨平台的飞机通道门口有两个海关人员，可能见我神色慌张像个偷渡客似的，马上截停了我。我那时想，完了，一切都完了。怎知听完我用地道的英文对答，还有看完我的加国护照之后，他阴笑地看着我问是否刚从非洲回来，为什么黑了这么多，跟护照上白白的样子出入很大。我忘记了当时是怎样回答他的，因为太害怕了。接着他把护照还给我，说打搅了就放我走，并没有搜看我行李里的盗版软件。我快步离开，如释重负；我发誓以后再也不买盗版了，否则我的电脑不得好死，中CIH永不超生。

回到家，装着Win ME，Office2000，NFS，Tomb Raider……那种兴奋的心情把所有的誓言都淹没了。说真的，Win ME在温哥华卖差不多1000加币，PhotoShop要700，游戏差不多要100块一个（这里几乎没有盗版，我买的全是正版）。而我这次带回来大约30张盗版软件，总共150RMB，还不到30块加币，太有吸引力了。当然我也花了几百块买正版的游戏，像《古龙群侠传》4CDs才69元，太便宜了，买回家做摆设也值。说我浪费好，什么也好，总之我觉得挺应该的，因为买了太多的盗版，心理有些不平衡，这样做倒会令我心里好过些。

我95年拥有第一台电脑，98年春节回广州首次接触贵刊后就深深爱上fcgm，我的第一本《家游》是98年的1月号，现在还完好地躺在我的书架。每次回国我都走遍羊城把最近的那几期《家游》全买下来，所以现在我也有差不多20本。我也算是贵刊的忠实读者吧？

（Keiwu　为思你<http://keiwus.yeah.net，http://changgang.yeah.net>）

这是一位早年间移民加拿大的朋友，他的故事很生动，有一定的代表性。我的几个好朋友也去了那边，但他们都不是《家游》的忠实读者，所以，我看到你的信更亲切些，呵呵^^

有关盗版的讨论文章，近来仍然有不少朋友赐稿。我看假如我们得不出什么更好的结果，不妨暂时把这个话题搁置。趋利避害是人的一种本能，而在大街小巷随处可见盗版的时候，单纯劝阻购买者的行为不像明智之举。我们不做小偷是因为打小时候起父母就教育我们，还知道世界上有一种叫警察的职业……（老编：喂喂，今儿个你这是什么酒啊？小马：他们都弄“红粉佳人”，我搞了一个“暗黑法师”，这不，可乐、红茶、苏打、冰块、黑加仑子……老编：Hummm，难怪有暗金装备的色泽，味道好，不上头……酒呢？怎么没有酒?！灌水！砰……）

编读往来

◇公告栏◇

2001年第7期读者问卷调查统计结果

读者对本期的总体印象：

很好 76.67%

一般 22.52%

不好 0.81%

读者对本期封面的印象：

很好 57.07%

一般 36.26%

不好 6.67%

读者最喜欢的文章：

1.文渊阁：月之漫步者（28%） 作者：彤像

2.[illegible]（21%） 作者东东

3.[illegible] RPG 的[illegible]（15%） 作者王仁佐

2001年第7期幸运读者名单

广东湛江 黄凡维	辽宁[illegible] 苗[illegible]	[illegible] 李佳[illegible]	山东[illegible] 王王宝
山东邹县 李大勇	湖南[illegible] 胡[illegible]	[illegible] [illegible]	[illegible] 赵传冬
浙江宁波 王震	北京 [illegible]	江苏[illegible] [illegible]	[illegible] 李琪[illegible]
上海 张振东	山东济宁 [illegible]	[illegible] [illegible]	广东肇庆 王冠周
浙江余杭 高云	山东[illegible] 王[illegible]	[illegible] [illegible]	北京 马魁
福建龙岩 吕兴华	上海 [illegible]	广东 [illegible]	
上海 沈鹤	江苏无锡 华在青		

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为25名。我们将为读者准备一套畅销游戏或应用软件作为奖品，在此感谢您的参与。本期幸运读者的奖品由捷径电脑公司提供

欢迎加盟捷径俱乐部

欢迎加盟捷径营销网络

知己空间

给我一个空间，很多人走过，感觉到心灵的间候……

参加征友的读者请写明自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编，连同有效证件（身份证、学生证、士兵证等）的复印件和100字左右的留言寄至“100037 北京813信箱《知己空间》”，职业、绰号（昵称）、星座、爱好、特长等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到朋友！

王强（♂22）
昵称 黄猫
星座 射手
地址 天津市河西区小海地华山里52号105
邮编 300222
E-mail catkingggg@163.com
OICQ: 19947694
留言 对酒当歌，人生几何？唯一愿望，朋友多多。既玩“反恐”，亦懂“心跳”，男友因住，女友尤妙。浪海纵横，歌坛息息，电玩路上，东拼西进。人生在世，能有几何？随遇而安，得乐且乐！

方珂（♂19）
昵称，阿珂，阿鸽
星座：牡羊
爱好：Music，RPG，Internet，MUD，喝绿茶:)
地址：河南南阳校场路园林处家属院2栋4单元一楼西室
邮编 473000
E-mail ake049@263.net/ake049@sina.com
OICQ，23194259，19151975
留言：如果我有上千万，我就能投资我国的宽带网建设；我有上千万吗？没有，所以你现在上网依然很慢。如果我会编程，我就要做比Windows更好的操作软件，我会编程吗？不会，所以你至今仍用着Windows。如果把整个南极的冰山融化，才能冷却我对远方朋友的那颗火热的心，整个南极的冰山能全部融化吗？不能，所以，我在等待

殷峰（♂20）
星座 处女
爱好 足球 射击，武侠RPG
地址 江苏公安专科学校侦察系00级侦二区队
邮编 210012
OICQ 52548247
留言：武侠RPG迷的我，从最初的《仙剑》到现在的《新仙剑》，经历了风风雨雨，游戏的画面、品质不断更新，自己也从一名中学生变成了一名公安大学生。活泼开朗，爱好广泛的我希望同是《仙剑》迷的朋友提起你们的笔，相识有缘，有朋自远方来

胡亦勇（♂20）
星座 双子
爱好 电脑，音乐，篮球，交友
地址：陕西省咸阳市彬县消防中队
邮编 713500
留言 我自豪，我是年轻的消防兵。我用青春的汽笛鸣出战斗的旋律，我用炽热的豪情织成绚丽的花环，我用飞舞的水枪，水带和梯勾登和黑夜；在呼啸的北风里我用血的热度挥洒出红门卫士的英武，在火海的浪尖，向蓝天、大地谱上[illegible]。真诚希望与我有共同爱好并喜欢我们消防战士的男孩，女孩与我联系，我期待你们的来信，愿友谊天长地久。

孙毅（♂18）
绰号：蚂蚱
昵称：咖啡猫
星座：双鱼
爱好：听音乐，上网，交友，玩游戏，看恐怖片
地址 河北省石家庄市66267部队后勤部
邮编 050081
电话 0311-7982523
留言：一名像蚂蚱一样活泼，像咖啡猫一样幽默的军人在等待着你们的回音。我喜欢长久的友谊，愿你我的友谊像钻石一样永恒与珍贵。

毛振刚（♂21）
昵称：幽峰
星座：天秤
爱好 三维游戏，杂文
地址：浙江杭州市三联学院新凉亭校区2000计信
邮编 310023
E-mail：mzgulf@china.com/maozhengang@163.com
留言 孤独的生活多么苦恼，离开家人的日子过得多么缓慢。寂寞，朋友上网走走，用心体会，就会发现美好的事处处存在，就等你来看 china.com中“缘份的天空”幽峰就是我，来吧！

毕玉进（♂20）
爱好 音乐，文友，开车，打游戏
地址 北京市甘家口二里河路40号
邮编 100037
留言 变化着的我们，有时却忽略了变化。快乐着的我们，有时却忘记了快乐的存在。幸福着的我们，有时却感受到幸福的烦恼。与我们仔细琢磨才发现，我们的生活变得如此美妙，而美妙就来自——朋友，你是怎样认为的呢？就请你拿起手中的笔来信告诉我好吗？

路天宝（♂18）
昵称 宝仔
星座 射手
爱好 电玩，音乐，钓鱼
地址 山东省曲阜市五福路舒德街德存胡同6号
邮编 273100
留言 我是一个性格奔放开朗，热爱自由的男孩，对Game以及音乐非常感兴趣。少男少女们拿起你们手中的笔吧！我期待我们能成为朋友

贾东清（♂19）
星座 处女
地址 武警四川总队甘孜支队乡城中队
邮编 627850
留言，我是一名武警战士，如今在美丽的康巴高原保卫着一方和平。本人特爱体育，音乐，PS和PC Game，交友，他们等。望天下的少男少女们放飞友谊的信鸽，我诚心的期待你的来信，与你一起分享生活的喜怒哀乐。

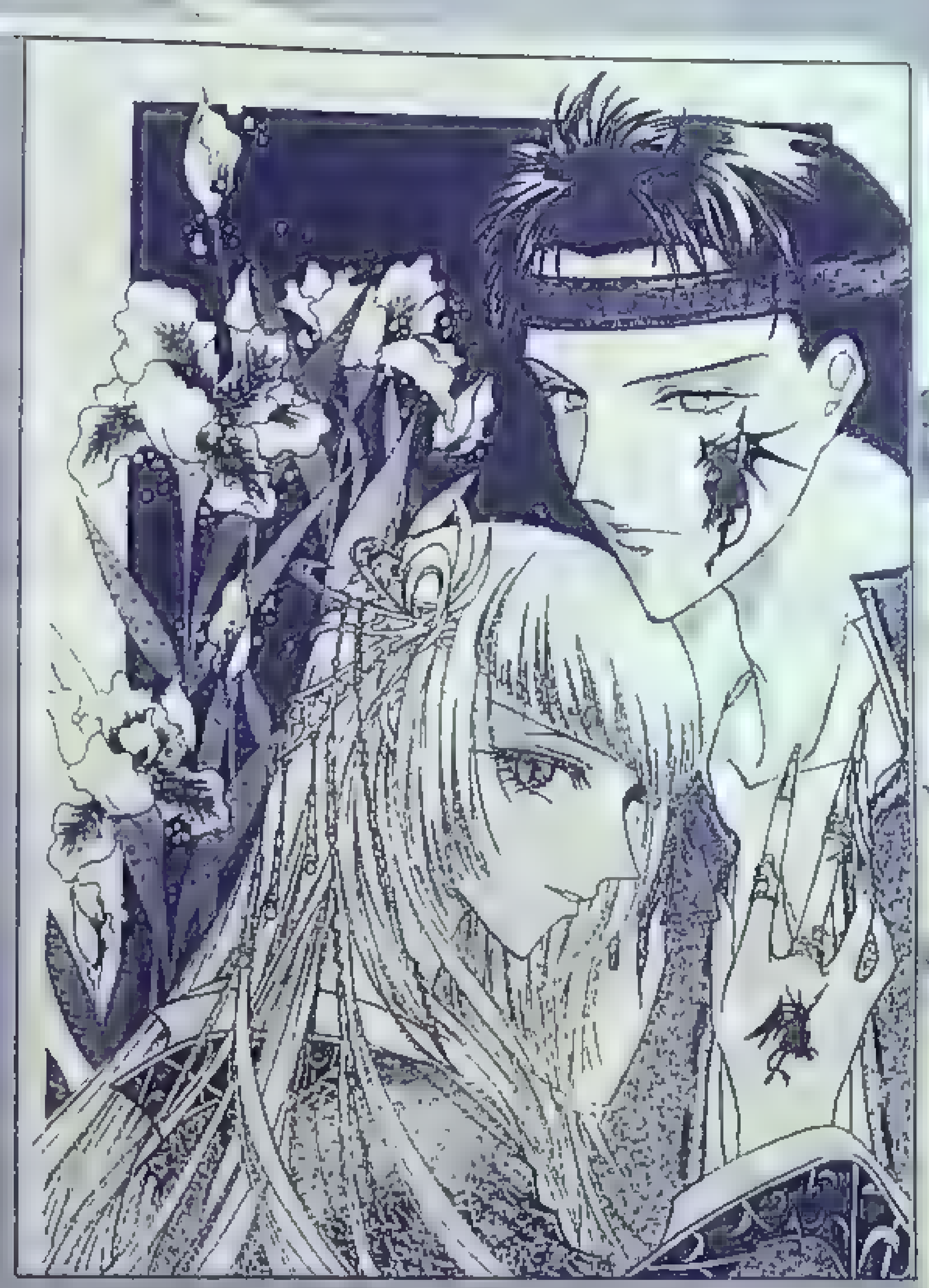
沈倩芸（♀19）
地址：上海普陀曹杨路175弄62号601室
邮编 200063
E-mail smilesqy@21cn.com
OICQ 9212280
留言 游戏，听起来很美，但没尝试过。漫画，倒有八年着龄。上网，偶尔为之。平日里喜欢看书，向往西藏。有缘的朋友，对号入座吧。

★请大家在交友过程中保持应有的自我保护意识，尽量避免交易、借贈等经济往来，妥善处理自己及他人的个人隐私，防止极个别不法分子利用人们的善良和真诚进行欺诈活动。

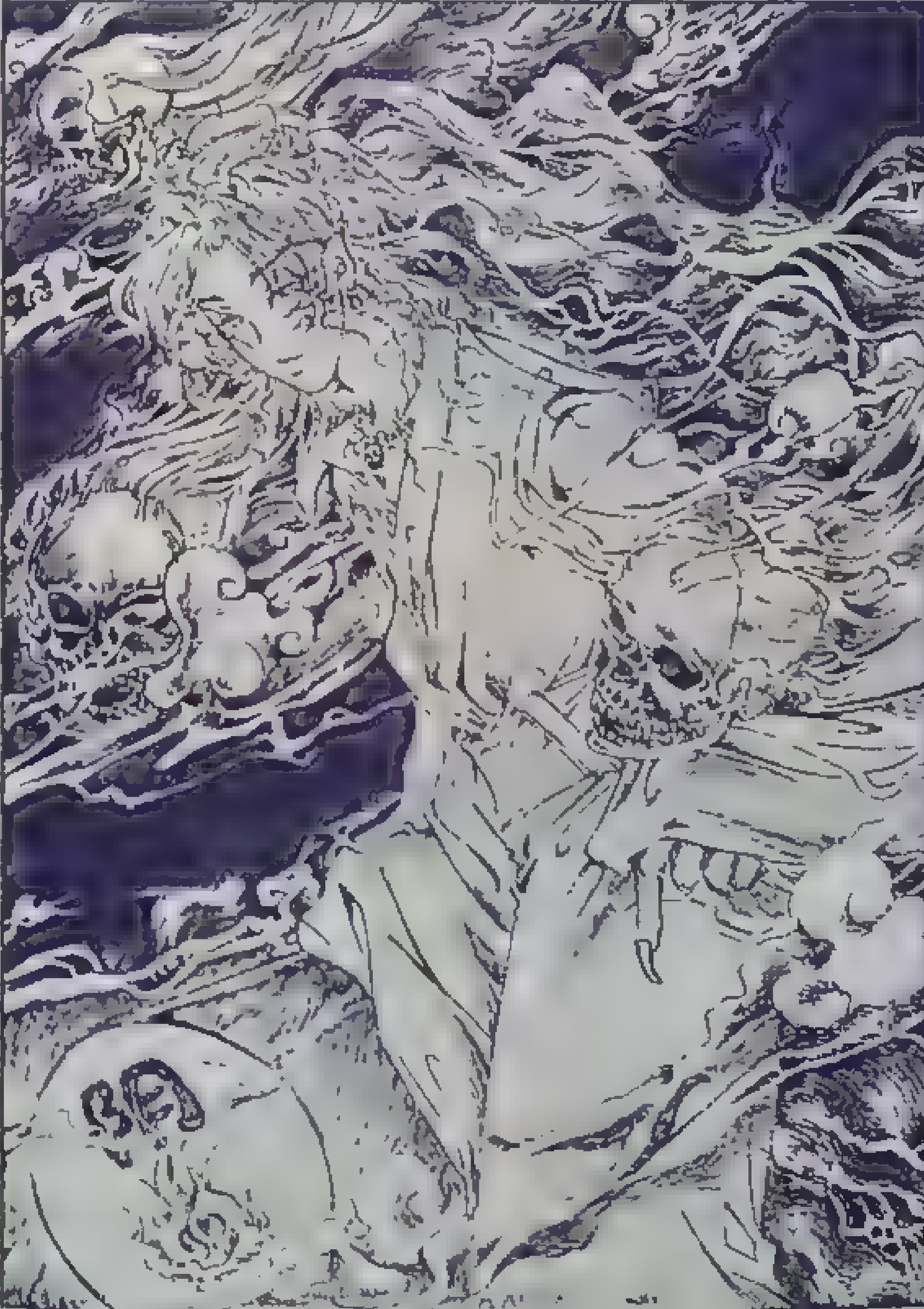
上期最佳作品：北京艾洋的《Diablo II之“可怜的游侠”》



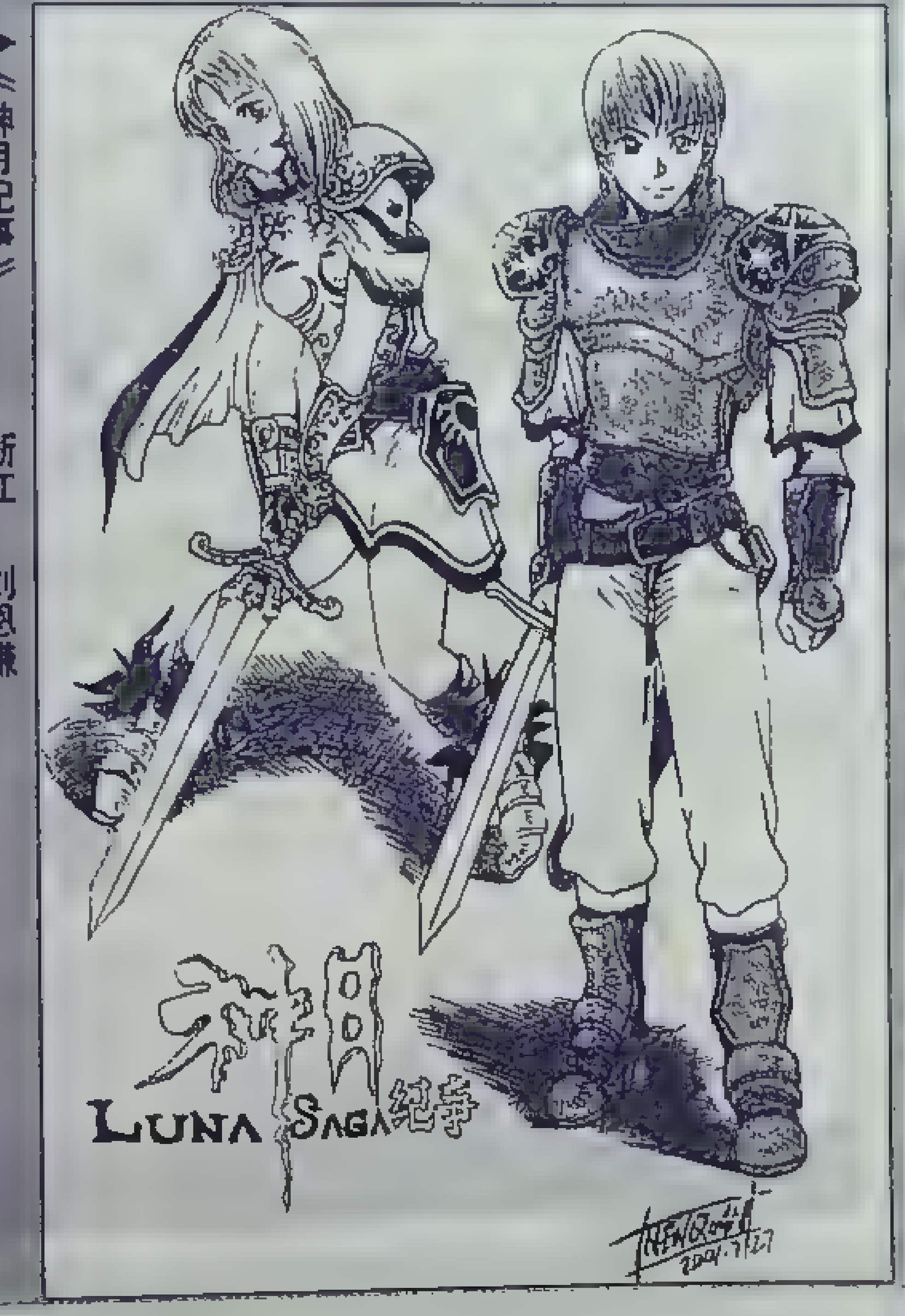
◀《女中豪杰》 甘肃 王冠



▶《魔界召唤》 上海 朱慧雅



◀《夜》 上海 吴晴



▶《神月纪事》 浙江 刘恩谦



▲《德鲁依的绝招》 广西 覃聪

▼《Diablo II之"本性难移"》 北京 艾洋





SEGA

恐怖来自于真实
刺激来自于未知

死亡之屋2

中文版

赠 精美徽章 + 全彩攻略本

9月上市 39元

射击 | 中文版

9月上市 35元





B-17 飞行堡垒

中文版

- 真实的二战背景：完全再现了二战中盟军空军轰炸德国那段真实残酷而又富有传奇色彩的
- 多种角色的扮演：玩家可以扮演包括B-17飞行员、投弹手、机枪手在内的多种角色，狙击敌方飞行员。
- 绚烂的图像表现：视觉效果出色，无论是巨大的轰炸机，还是地面建筑或者是飞行员都表现的惟妙惟肖。

轰炸目标—柏林！

模拟飞行 | 中文版





天人互动精品光盘游戏

天人互动 biggamer.com

正义的子弹
非常的克星

SEGA





内赠精美徽章

热卖中 35元

射击 | 中文版

VIRTUA COP 2 VR特警2

中文版

竞速 | 中文版

世嘉巡回车大赛

SEGA Touring Car Championship

内赠精美徽章

9月上市 35元

对战 | 中文版

VIRTUAL ON 电脑战机

内赠精美徽章

9月上市 35元

在山那边，在海那边
有一群蓝精灵……

中文版

INFOGRAMES

3,2,1 蓝精灵

卡通赛车

赠蓝精灵特别贴纸

热卖中
25元

工画堂新世纪首款大作 中文版登场亮相！

游戏类型：策略

中文版

指极星

The two stars in the Big Dipper a line through which points to the North Star
POINTERS

◆ 工画堂人物设计精美细腻
◆ 井上喜久子、高山南等当红声优倾情演绎
◆ 回合制战术模拟引人全新要素概念
◆ 物品、装备、佣兵种类繁多目不暇接

赠 全彩攻略本

即将上市
2CD/50元

KOGADO
Software Products

天人互动精品光盘游戏

天人互动
biggamer.com

感受内心　感受善与恶

LIONHEAD STUDIOS

黑与白（中文版）

BLACK & WHITE

电子艺界与Lionhead Studios首度联手合作，产品开发周期长达3年之久

◇ 全新的游戏引擎，亦真亦幻的切身感受
◇ 全新的游戏理念，善良与邪恶将经受考验
◇ 独特的神力和宠物设计，凡俗的世界里充分享受做神的乐趣
◇ 支持网络对战功能，而且支持各种形式的多人方式联网

跨世纪巨作，荣获2000年度多项E3大奖
☆ 最佳原创游戏（BEST ORIGINAL GAME）
☆ 最佳PC游戏（BEST GAME, PC）
☆ 最佳策略游戏（BEST STRATEGY）
☆ 最佳参展游戏（BEST OF SHOW）

EA GAMES

EA ELECTRONIC ARTS 电子艺界

电子艺界有限公司北京办事处
地址：北京市首体南路6号新世纪饭店写字楼1058室(100044)
电话：010-68492168　传真：010-68492169　网站：www.ea.com.cn

总代理商：中国图书进出口(集团)总公司
地址：北京市朝阳区工体东路16号（100020）
电话：010-65002896

家用电脑与游戏 读者调查问卷

2001.09 您的参与是对我们最大的支持

（读者档案）

- 姓名：________
- 年龄：________ 性别：□男 □女
- 通讯地址：________
- 邮政编码：________
- 电子信箱：________

（读者评刊）

- 您对本期的总体印象：□很好 □一般 □不好
- 您对本期封面的印象：□很好 □一般 □不好
- 您最喜欢本期的文章是：________
- 您对本期各栏目的印象：

栏目			
新闻报道	□很好	□一般	□不好
上市烽火	□很好	□一般	□不好
流星时空	□很好	□一般	□不好
游戏边缘	□很好	□一般	□不好
游戏评析	□很好	□一般	□不好
攻略手记	□很好	□一般	□不好
排行榜	□很好	□一般	□不好
秘技档案	□很好	□一般	□不好
玩家讲武堂	□很好	□一般	□不好
难症会诊	□很好	□一般	□不好
文渊阁	□很好	□一般	□不好
玩家沙龙	□很好	□一般	□不好
杏花村	□很好	□一般	□不好
镜花园	□很好	□一般	□不好

感谢您填写问卷调查表，
请您按以下地址寄出：
北京813信箱 100037
《家用电脑与游戏》编辑部收

（读者需求）

- 您最想了解哪部游戏的相关资讯：________
- 您最想了解那家厂商及其广告信息：________

（点将榜投票）

- 请写出您最喜爱的游戏：
  1. ________
  2. ________
  3. ________
  4. ________

（游戏点评）

- 游戏名称：________
- 您的评语：________

（镜花园投票）

- 本期您最喜欢的画是：________





第三波軟件(北京)有限公司
地址 北京市车庄西路乙19号华通大厦B座北楼室323室
电话 (010)88018811 传真 (010)88018233
邮编 100044
E-mail acertwp@public.east.cn.net
上海分公司
地址 中国上海瑞金南路1号海兴广场16H
邮编 200023
电话 (021)64223192 传真 (021)54521019
广州办事处：
地址：广州市天河区龙口东路333号太阳广场天阳阁9B
邮编：510630
电话：(020)87515213 传真：(020)87530991

家用电脑与游戏



本期25位幸运读者奖品由捷径电脑公司提供

JJsoft 捷径电脑

（难症会诊挂号处）

（杏花村留言板）